平成8年4月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第8号通巻第167号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
April 15.1996 No.167

GAMEST



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

創刊10周年!



1996
4.15
毎月15日・30日発売/特別定価
530yen

96AOUショーアンケート集計結果発表

ジャッキーの肌ツヤにゾッコン!
バーチャファイター3

旧キャラの変更点に注目
ストリートファイターZERO2

イキナリ全コマンド技公開
サイキックフォース

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆! コミック 第14回

ショー直後、旬のゲーム満載
ラストブロンクス
スターグラディエイター
D&D®シャドーオーバーミスタラ
ソウルエッジ
リアルバウト餓狼伝説
VIRTUAL ON ほか

相手に引導を渡す灼熱攻略
ファイティングバイパーズ
セクシーパロディウス
ゲーム天国/19XX
スカルファング/バトルガレッガ
ほか

ニューゲームジャングル
スーパーリアル麻雀PⅥ
DEAD OR ALIVE
ダートダッシュ/アクウギャレット
流星雀士キララ☆スター
ガンブレードNY/バブルメモリーズ



キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
かってない驚異の空中戦!!
戦慄のサイキックバトル発動!!
浮遊感漂う天空が決戦のステージ
対戦アクションのニューウェーブ
炎、光、風、時間・・・超弩級のサイキックパワー
新感覚の対戦アクションゲームが動きだす。
浮遊感あふれるビッグスケールの空中
いまだかつて経験したことがない、
TAITO FX-1


ジ！
現る。
が炸裂する時、
戦、度肝を抜くハデな決闘シーン。
サイキックショックが君を襲う。
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE™
目も眩む超能力対決！
CG対戦アクションゲーム!!
●スリル満点の空中戦を体験できる横画面サイドビュー対戦アクションゲーム
●凝った動きと映像で浮遊感を演出。プレイヤーは数々の超能力技を駆使して戦いを繰り広げます
●全8ステージ、8セレクトキャラ(共にシークレットステージ・キャラあり)
●初心者も十分に楽しむことができるオートガード機能を搭載
最強のサイキッカーを1人選べ!
BRAD
ブラド：重力使い
サイコキネシスで岩を操り攻撃する。
SONIA
ソニア：電気使い
電磁波で相手を誘い、技を放つ。
BURN
バーン：炎使い
炎で対戦者を張り付け、超能力技で攻撃。
WENDY
ウェンディー：風使い
風を自在に操り、風を武器に戦う。
WONG
ウォン：時間使い
分身の術やテレポートを行う。
EMILIO
エミリオ：光使い
光線を反射させ、強力な武器にする。
GENMA
ゲンマ：呪術師
護符を使い、呪縛殺を得意とする。
GATES
ゲイツ：サイボーグ
最新兵器で武装したサイキッカー暗殺者。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

続報第3弾!!

Virtua Fighter 3

AM R&D DEPT.#2

つぎつぎと明らかになっていく新世代3DCG格闘の雄、VF3。今回はAOUショー用デモからの考察!!

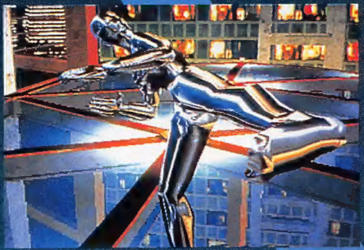
担当：FRS-N.O

©セガ

旧キャラたちのデモ演舞を公開!!

AOUショーで、実物のモデル3を使ってデモンストレーションが行われたバーチャファイター3。今回は、ショーに行けなかった人や、もう一度あの衝撃的な映像を見たい!!という人のために画面写真をセガからいただいてきた。

ショーで公開されたVF3は、ラウ、パイ、ジャッキー、ジェフリー、デュラル、そして新キャラの一人である、梅小路葵の6キャラがモデル3上で起動していた。今回はこの中から、ラウ、ジャッキー、デュラル、葵の4人分を誌上で再現。残りのパイ、ジェフリー、そしてまだ見ぬ旧VF2のキャラたちについては追って公開していくぞ。



デュラルの蹴り。高層ビルの建築中?まさかここからリングアウトってことは…?

ショーバージョンから見る、VF2キャラ達の進化

まず、超高性能なモデル3によって、VF2から何が大きく変わっていたかを検証してみよう。

大きな違いは、闘いの場であるリングに変化がありそうということ。まだショーのデモを見ただけでゲーム内容にまで触れるのは早いので、見た感じで述べていく。

なにが大きく違うかというと、リングが「いかにもリング」的なものではなかった。ラウが演舞を披露していたステージは城に囲まれた一角。写真を見てもらえれば分かると思うが、このステージのうち3方向は壁でかこまれている。と、いうことは——、VFで広まったリングアウトというシステムがないのだろうか?写真では、ラウが背を向けている側のみ壁がない。二辺は壁、一辺が柵、残る一辺はなし。先程も述べたが、現時点ではモデル3のスペックを披露するためのVF3、といった感じが強い。そのため、この城に囲まれた一角もあく



前号で「目が動きそう!!」とか書いてたらホント動いてるし!!





ぐお～～っ!!もはや液体金属と化したデュラル。出現時はここから人型になるのかな?



これが件の「ラウ新技」。ちなみにパイがすごく格好いいのだが、今回はこの写真で許して!!

まで「演出のひとつに過ぎない」と思えばそう思えなくもない。だが、これまでにないものを作りだすのであれば、いままでのものはすべて壊して一から取り組む…そういっていた鈴木裕氏の言葉が私は



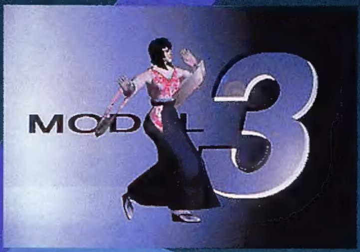
ラウの連環転身脚。関節のすき間がうまっているせいか、また違った感じに見える。

どうしても耳から離れない。VF3が今度はゲームとして我々の前に姿を現したとき、これまでのVFシリーズとは違ったものになってくるような気がしてならないのである。

次にキャラクターのほうに目を移してみよう。

グラフィックについては、もう見ての通りというしかない。動きのほうは、今のところ新キャラの葵以外はVF2のものを流用している。ラウの連環転身脚のモーションや、「オーイエー!!」の声も健在だったが、今はまだVF2のもの。しかし、よく見てほしいのだが、VF2のとき目立った「関節のすき間」が見事うまっている（昨年のゲームスト大賞授賞式で鈴木裕氏が「VF3では不自然な関節のすき間を計算でうめる」と発言していた）。それだけの違いでも、今までの動きと違ってみえるから不思議なものだ。

パイなども、ⓅⓅ穿沖拳ⓅⓀみたいな技をくり出していた。もちろんこれらの技がVF3の技といい切れないが、



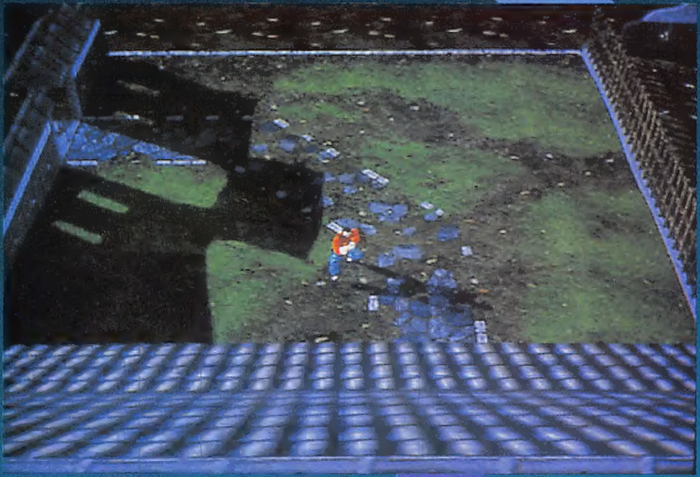


誇らし気な「モデル3」の文字をバックに演舞中の葵。降りつもる雪の感じがまた(良)。

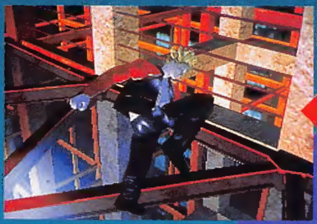
彼女はより手数の多い技を持つキャラ、というようなコンセプトがおぼろ気ながら見てとれる。

ラウにはひとつだけ、新技とおぼしき技が見られた。しかも壁を使った投げ扱いの技のようであった。

注目の葵は背後からⓅスタートの連続技を仕掛けてくるジャッキーに、振り向きざま技を受け流して倒し、ダウン攻撃として手刀を打ちおろしていた。これだけ見ても、葵の使う流派の想像はつく…。



ラウステージ遠景。さてVF3ではどういうリングシステムになるのか…!?









ジャッキーの新コスチューム。振り向きにひるがえるジャンパーの裾に注目!!



背後から襲いかかる（？）ジャッキーの攻撃をサクッとかわす葵。

年が明けて、急に情報の露出が始まったVF3。そしてまだ見ぬVF3版のアキラ、ウルフ、サラ、リオン、シュン、カゲといった旧キャラがいかに進化するのか…うわさのもう一人の"太っちょ"な新キャラとは…!?

次号以降も気になる続報を掲載予定!!



オリジナルコンボシステムに大きな変化が!?

ストリートファイターZERO2

©CAPCOM CO.,LTD.1996
ALL RIGHTS RESERVED.

AOUショーでも大きな反響があったSFZ2。前号で紹介した内容のいくつかが変更され、より完成にちかづいたAOUバージョンを紹介しよう。

※今回の記事も開発中のバージョンを元に書かれたものです。発売バージョンとは異なる可能性があることをご了承ください。

2月21、22日に開催されたAOUショーで出展されたSFZ2は、前号でお伝えしたバージョンと比べて新要素やシステムの変化があった。発売も間近に迫った最新バージョンのSFZ2は…。

オリジナルコンボ最終形態!?

このゲーム最大の特徴であるオリジナルコンボシステム。その詳細について今まで何回か紹介してきたが、このOCシステムの性質が今回がらりと変わっている。

一番大きいのが、「リアルタイム入力になったこと」である。パンチ、キックをともに含んだ3つのボタンを同時押しして発動、というのは変わらないが、画面の暗転時間はほんの一瞬。すぐに両者が行動可能になり、タイムゲージがゼロになるまでリアルタイムで技を入力できるようになった。

さらにもう1つ。な、なんと「キャンセル不可」になってしまったのだ。これにより、いくら超強力な連続技といっても、多少の制限を伴なってしまうことになる。

いずれにせよ、OCは大きく変更されてしまったようだ。



画面暗転は一瞬。OCは先行入力からリアルタイム入力に変更されたのだ。

オリジナルコンボを発動させよ

オリジナルコンボ発動時のグラフィックは様々。新しく書き起こされた、かっこいいポーズがキャラごとに用意されているぞ。

なお、OCコマンドは空中での入力も受け付けてくれることもポイントだ。空中での技にキャンセルをかけることはできないが、多段ヒットを狙えるし、空中で一瞬無敵状態になるので、活用していきたいところだ。







ゼロコンボ消失!? ストIIライクな攻防に?

前作よりも組み合わせが限定されている、と前号でお伝えしたゼロコンボだが、最新のAOUバージョンではほぼ完全になくなってしまった。

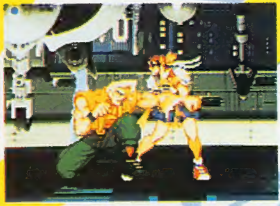
これには賛否両論あるだろうが、カタメやお手軽な安定コンボ(小足払い×3→大足払いなど)がやりにくくなったのは確かだ。これからはより慎重に近距離で繰り出す技を選んでいく必要がありそうだ。

なくなったとはいっても、「小パンチ→小キック」という小技の縦押しコンボのみは何キャラかに残っている。これは連続技で重要な意味を持つ場合があるので忘れないように。

また、ガイや元には特殊技扱いのコンビネーションがあるが、これらは当然ながらつながるようになっている。だが中段、下段は混じっていないので使いどころを考えたい。



小キックにつなぐ「小属性の縦押しコンボ」は何キャラか健在だ。



ゼロコンボがなくなったとはいっても、このように小パンチから…、

通常技の性質改善

SFZ2では通常技の性質も変わっている。前作ではしゃがみ技はすべて下段、立ち技はすべて上段だったが、今回は見た目に近い性質を持つようになった。

例えばしゃがみパンチは今回そのほとんどが立ちガードでき、下段は基本的に足払いのみ、というようにより納得感のある形になった。ただし立ち技は足元を狙うローキックなどでも立ちガードできる場合が多いぞ。



かつては下段だったしゃがみアッパー。SFZ2では立ちガードできるようになったぞ。



こういった技でも、立ち技で下段攻撃という技はほとんどない。下段は足払いのみなのだ。

旧キャラたちにも微妙な変化が…

前号では一部を除き、旧キャラ13人に関してはほとんど変更点はなかったとお伝えしたが、AOUバージョンではほぼ全キャラに何らかの変化があった。

新技とまではいかずとも（もちろん新技が追加されたキャラもいる）、必殺技の性質が変わっていたり、挑発あるいはフェイント技が加わっていたりするぞ。こういったちょっとした変化でも、あるのとないのではずいぶん違う印象を受けるものだ。まあ詳しくは各キャラの紹介ページを見てほくそ笑んでくれ。


旧キャラたちにも何らかの追加要素があるぞ。

かつてのレゾキはもう入らない!?

SFZ2はSFZに比べて、連続技が入りにくくなっている。とはいえ各技の硬直が長くなったとかいうわけではない。技をヒットさせたときに、前作よりものけぞって後退する距離が長くなっているのだ。

このため、かつては大ダメージを期待できたケンの大昇龍を絡めた連続技や小技連打が入りにくくなったのである。

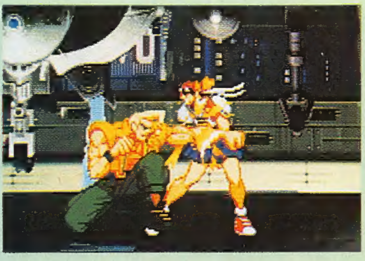
比較検討!! ストゼロとゼロ2の連続技

ストゼロ




ストゼロではまあこんな感じでした。ここからゼロコンボにつないで安定することもできましたね。

ゼロ2



そしてこれがストゼロ2。同じ技でも離れ具合がちょいと大きいでしょ。キャンセル必殺技で削っておくかのう。

とまあ、めまぐるしくシステムなどが変わり続けているSFZ2。この号が出ている頃にはもう発売も目前に迫っている時期だ（あるいはすでに発売されているかも）。

しかしくどいようだがこれはあくまでAOUバージョン。時期の問題もあってかなり発売バージョンに近い内容だと思われるが、これが完全な発売バージョンであるとは言い切れない。これからさらに新しい要素が加わる可能性があることを認識しつつ、ゲームセンターへの登場を待っていてくれ。

ゼロカウンターやダウン回避技に関しては前回お伝えした通りなので、これらについては前号にざっと目を通しておいてほしい。

発売は3月中～下旬の予定とのこと。もうすぐだね。

ガイ 新必殺技 崩山斗

ガイの新技崩山斗は、疾駆けに似たモーションからくり出すパンチ技で、出かけに無敵こそないものの判定がかなり強く、ダウン技なので相打ちでもOKという使いどころがたくさんありそうな技だ。チェーンのなくなったZERO2ガイの新しい切り札となってくれるか期待大。

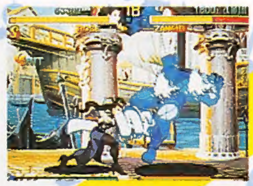

一度疾駆けのように見せ、かがませた後に殴る。


こっちは肘、なかなか見分けづらい。

ローズ 新必殺技 ソウルスパイラル

腕に巻き付けたマフラーをドリルのように回転させつつ踏み込み、叩きつける。

技の前後の隙が大きいのでキャンセルして連続技に組み込むか、ガードさせていこう。ヒットすると相手を燃やし、ダウンさせることができる。


下小P×2→下中Pキャンセルで旧チェーンの代用に。


連続ガードでなかなかの削りに。浅ければ反撃は受けない。

ソドム 新必殺技 シラハキャッチ

ソドムの新必殺技「シラハキャッチ」は、しゃがみガードできない攻撃を当て身する必殺技である。

しゃがみガードできない攻撃とはジャンプ攻撃や中段攻撃のことで、これらを当て身で取ることができる。


シラハキャッチが成功すると、


そのまま相手を放り投げる。

バーディー 新必殺技 バンデッドチェーン

コマンド投げのバンデッドチェーンが、バーディー唯一の新必殺技。相手の頭部をつかみ、地面に叩きつけ放り投げるというものだ。

マーダラーチェーンとの明確な相違点は、今のところ見当たらず、威力、間合い共にほぼ同様。ただ投げた後の、相手との間合いはM・チェーンよりも離れるため、起き攻めを考えた場合、多少不都合に感じると思う。


つかんでチェーンを利用しないで叩きつける新コマンド投げ。


最後はポイッと放り棄てるため、M・チェーンより距離が開く。

強の咲桜拳が強力だ!

さくら

波動拳は、スキがでかいので乱発すると危険だぞ!

担当：KMT



前回の記事では、さくらの存在とさくらの必殺技の軽い紹介しかできなかったが、今回は、通常技などを含めて、もう少しつっこんで解説していこう。

必殺技について

●波動拳

技名どおり波動拳なのだが、みんなの知っているリュウ・ケンのものとは、性質が異なる。

どこらへんが違うかというと、まず射程が短い。もう一つは、スキがめちゃくちゃでかいという点だ。要するに、



一応、ここまでとどくので、牽制には使える。

技の性能は低いのだ。

しかし、まったく使えないわけではない。遠い間合いの牽制には、十分役に立つぞ!

●咲桜拳

弱ボタンでだすと一見、昇龍拳のように見えるが、中や強でだすと、ある程度踏み込んでからアッパーを繰りだす。



大パンチ・咲桜拳で7HIT。威力もそこそこだ。

この踏み込んでる最中にも攻撃判定があり、多段ヒットするので、強パンチなどにキャンセルをかけて出すと強力なコンボができあがる。

よって、弱は対空（早めにだしておく）、強は連続技用に使おう。中は、どちらにも使えるので、状況によって使い分けよう。

●春風脚

この技は、いわゆる回転蹴り系の技なのだが、押すボタンによって性質が変わる。

弱は、ちょっと前進して蹴りをだし、中と強は、ジャンプのような軌道で蹴りをだす。比較的、スキがないので、接近戦でガンガン使っていける。特に強は、密着からだすと相手の後ろに回りこめるぞ!



これは大で出したときの軌道。後ろにまわって攻めろ!

スーパーコンボについて

●真空波動拳

こちらも、射程が短かったりする。使い方としては、相手の飛び道具に合わせたり、スキの少ない技のあとに出したりするのがいいだろう。もちろん、連続技に組みこんでもいいぞ!

●乱れ桜

いわゆる、裂破系の技。使い方も、昇龍裂破のように、相手の地上技に対するカウンター狙いや連続技用といった感じだ。

たいした効果は期待できないが、対空につかってもいいだろう。



どのレベルでも1回目の咲桜拳まで無敵だ。

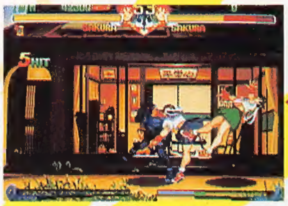
●春一番

この技は、回転足払いを連続でだした後、さくらの長い足で相手を蹴り跳ばす技。ガードする側はしゃがみガードしなくてはいけない。

しかし、出が早く、出した後のスキもないので、ガンガン使っていける。



まず、足もとを攻撃する。



そして、フィニッシュに長い足で相手を蹴りとばす。

ちなみに、乱れ桜、春一番の技の発動時のかけ声は「いくよ!」だ。

通常技について

地上戦でたよりになるのが、立ち強キックで、この技はリーチが長く、出が早い。相手の技の出かかりをつぶしやすいぞ。

また、レバー入れ中キックがしゃがみガード不可になっている。威力や出の速さは劣るものの、リーチが長いのでそこそこ使える。



この技がレバー入れ中キック。しかし、すごい技だな…。

対空には、しゃがみ強パンチを使うといいだろう。ほとんどの跳びこみを落とすことができる。



これは、しゃがみ大パン。上方向に強い。

空中戦では、中キックが相手をめくりやすく、けっこういい感じだ。

さくらは、この間合いでもそれなりに闘えるのだが、どちらかというと、接近戦が得意なタイプといえるだろう。

新技エリアルロシアンスラムはこんな技だ!

ザンギエフ

通常技にも変化あり

担当：VMT-RED

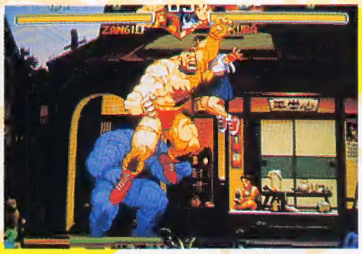


エリアルロシアンスラムってこんな技

前回の紹介記事を見て一番気になったのはやっぱり新スーパーコンボの「エリアルロシアンスラム」だったんじゃないかな？今回はバッチリ見せちゃうぞ。この技は地上でコマンド入力する空中投げなのだ。コマンド入力するとザンギが飛び出していき敵をつかむ。そしてレベルによって投げ方が変わるのだ。レベル1だと空中から投げ捨て、レベル2だとつかんだ位置からパイルドライバーの状態で落下、レベル3だとフライングパワーボムっぽくたたきつける。ダメージのほうも相当なものだ。

使いどころとしては小技からのスクリューハメをジャンプで逃げようとする相手をこの技で追う、というのがまず思いつく。先読みっぽく対空で使う、というのも考えられる。レバー入力だけしておいて、相手が跳んだらボタンを押す、という感じだ。

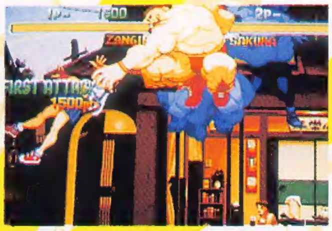
失敗するとまず反撃をくらってしまうので単なるバクチで出すのはやめておこう。



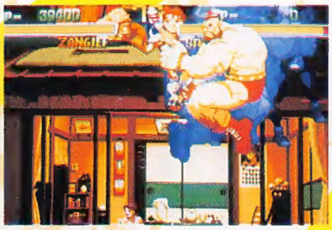
おりゃーっと飛び出して…、



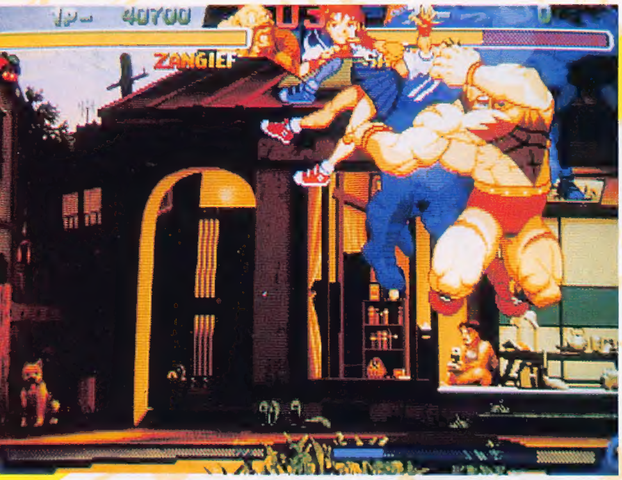
ナイスキャッチ!!ここまで各レベル共通。



レベル1。空中でポイッと。



レベル2。パイルドライバーへ移行。



レベル3。たたきつけろ〜。

スクリューについて

スクリューパイルに関しては、実は前回紹介したバージョンより少し性能が落ちてしまっている。

というのもスクリューはめが成立しなくなってしまったからだ。よって相手はジャンプしたり小技を連打しているだけで逃げることができる。小足入れてハイ、スクリューというわけにはいかず、そこでまた両者選択になってしまうのだ。

間合いについては、ちょっと狭いと感じたが、AOUショーの時点では調整中とのことだったので発売時にはもう少し広くなっていることも予想される。

通常技の変更点

通常技もいくつか変更点があるので順に見ていこう。

立ち小パンチ…間合いが離れていてもチョップしか出ない。あまり影響ないだろう。

●しゃがみ中パンチ…アッパーぽくなった。対空に使えそうだが、ダブルラリアットが強いのでわざわざ使う場面はあるだろうか。

●立ち大パンチ…使える。少し踏み込むようなモーションからパンチを出すのでかなりリーチがある。

●しゃがみ大パンチ…これも割と使えそうだが、大足払いより使える場面があるかどうかは不明。

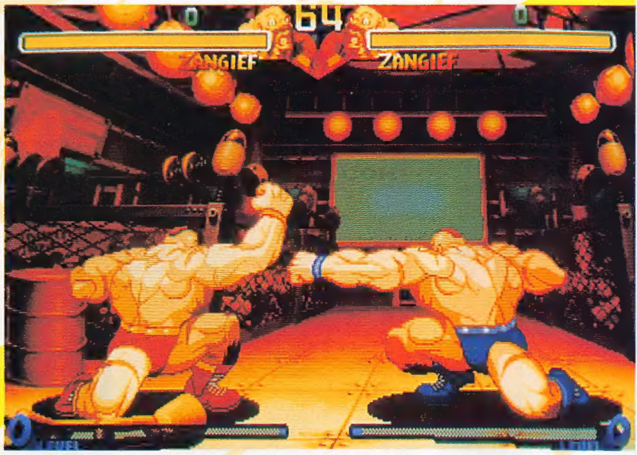
●しゃがみ大キック…これまでのザンギの大足払いに比べると少し出るのが遅い感じがする。AOUショーの時点ではまだ変更の可能性がある、とのことでした。

●しゃがみ中キック…これまでのザンギでは小足払いや大足払いに比べると出番が少なかった中足払いだが、今回グラフィックの変更を受けている。使い道は今のところ不明。

●ジャンプ小キック
●ジャンプ中キック
●ジャンプ小パンチ

それぞれグラフィックの変更を受けている。ただし、レバー下入れのジャンプ小または中キックでは従来と同じようなヒザが出せる。

このほかには頭突きが一発でピヨらなくなったり、通常の空中投げがなくなったりという変更もある。



1P側が中パンチ、2P側が大パンチ。

新技ヨガストライクをキミは見たか？

ダルシム

新しくなった通常技と、新技ヨガストライクを引っさげて、新生ダルシムが登場た!空中ガードとゼロカウンターで、ダルはどこまで強くなれるだろうか？

担当：M.S.S.−ジョッキー★笹岡



見た目に大きく変わってしまった通常技たち

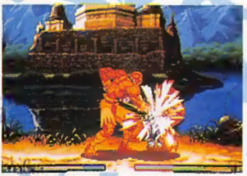
ダルシムの通常技は、今まで（ストⅡXまで）と、かなりの部分が変わっている。

今回は、変わってしまった通常技の、どこがどう変わってしまったのか?というところを重点的に見ていくとしよう。

でもまあ、基本的にはやっぱりダルシムなので、基本となる戦法は、前作までと同様に考えていくことができる。

つまり、通常技の変化にいち早く対応してしまうのが、今回のダルシムを使っていく上で、一番最初にやっていかねばならないポイントだ。

では、その大きく変わった通常技を順に見ていこう。



レバー後ろ+小パンチ押しっぱなしにすると中段である「ヨガッ!」。

近距離攻撃 遠距離攻撃

ダルシムの通常技は、ストⅡXと同じように、レバーニュートラル・前入れ+ボタンで遠距離攻撃、レバー後ろ入れ+ボタンで近距離攻撃が出るようになっている。

さらに新技として、レバー後ろ+小P押しっぱなしで"中段攻撃"も覚えたぞ。

今回それにプラスして、ジャンプ攻撃にも、遠距離攻撃と近距離攻撃ができた。これも出し方は同じである。

ジャンプ攻撃中のドリル攻撃は、レバーをニュートラル・下方向に入れながらボタンに変更された。ちなみに、パンチボタンのドリルは1種類だけになったぞ。

基本の操作系はこんなところ。ドリルは慣れてないとミスして出してしまいやすいので気を付けよう。



今回はジャンプ攻撃でも、遠距離攻撃と…、



レバーを後ろに引いての、近距離攻撃があるぞ。

通常技の変わったところ

●立ち大パンチ（遠）

見た目では、伸ばした腕のグラフィックが横向きに変わったのが新鮮。

ほぼ以前と同様にズームパンチとして使えるが、腕を伸ばす姿勢が高くなったので、対空などには不向きになったように感じる。

●立ち小キック（遠）

見た目の違いは一目瞭然。以前のハイキックからローキックへと変わっている。

しかし、相手側は立ちガードできるので、それほど強い印象はない。だが、地上の相手に当たるので、相手に対しての牽制技としての利用価値が高そうだ。



これが小キックのローキック。見るからに使えそうだ。

●立ち大キック（遠）

グラフィックこそ以前とそれほど変わりないが、判定はかなり弱くなっている。

ソニックブームや波動拳との相打ちが取りにくい。出るのも若干遅いような…。

●しゃがみパンチ（遠）

これは以前のしゃがみパンチを思い浮かべてくれればいいだろう。

でも、出るのがちょっと遅く、相手の飛び道具を抜けるのはつらくなっている。

相変わらず牽制には使えるが、慣れるまでがちょっとツライ。

●しゃがみキック（遠）

スライディングのこと。グラフィックは変わっているが、使い方は変わらず。相手の飛び道具を抜けるのも可能だ。

●立ち小キック（近）

近距離の小キックも、ローキックに変更されている。しかし立ちガード可。



しゃがみパンチが今回のダルシムの基本連携になりそう。

●しゃがみパンチ（近）

小と中は、出るのが早く、目押しで連続技になる。一応下段技だし、使える。

●しゃがみキック（近）

スラストキック。これは連続技にならないので、使いにくくなってしまった。

必殺技について

必殺技は、追加で増えたヨガストライクが特殊。

ヨガストライクは、対空専用の技で、相手が跳んできたところを、こちらもジャンプしてつかむという、対空つかみ技である。それ以外の使い道はまだ見えていない。もしかしたら、ヨガファイアーなどで浮かせたところをつかめるかも?

それ以外の必殺技の変更点は、こんなところ。

●ヨガファイアー

硬直が若干長いような気がする。小は当たっても転ばないようになっていた。

●ヨガフレイム

コマンドが変更になって、入力ミスがなくなった?慣れてしまおう。

●ヨガテレポート

何と空中でもテレポートできるようになった!

しかし、空中で消えたときは空中にしか出現することができないので、実は反撃の的という話も…出現した後は、着地するまでにジャンプ攻撃と空中ガードが可能だ。



「空中でも地上でもどこでもテレポート!!」



でもって、出てきてから技を出したりドリルしたり出来るのだ。

●ヨガブラスト

これもコマンドがちょっと逆に変わっただけ。相変わらず先読み対空。

●ヨガインフェルノ

インフェルノのグラフィックが変更され、小さな炎の玉か連なるようなカンジになった。

コレによって、以前のような、対空に使って…というようなことがやりにくくなったカンジがする。無敵時間については"ほとんどナシ!"

ちなみに、対空スーパーコンボのヨガストライクも無敵時間はほとんどゼロである。

あと、HIT数が、LVごとに増えていくようになり、最大のレベル3で、13HITもするようになっている。なので、連続技にしたら結構すごそうだ。



無敵が全然ない!連続技専用か?新ヨガインフェルノ。

とにかく"習うより慣れろ"である

まあ、今回ダルシムの技を紹介した訳だが、ここに書いてあるのを読むよりも、実際にゲーセンでプレイしてもらったほうが早いかと思う。

実際に使ってみて、新しい技に早く慣れてしまおう。この記事はそれの確認用だと思ってくれればいい。

初めてダルシムを使う人は、とにかく早く操作系に慣れること。これが先決だ。

NEW GAME

ショー直後、旬のゲーム満載
とれたて！新作情報



コサックやばい!!

元

2つの流派、どちらも使い道があるので悩めるところ。

担当：MVP

新キャラ「元」は暗殺拳の使い手、となっている。そんな彼の動きは2つの流派によって成り立っていて、どちらも使えるのだ。逆に1つの流派だけで見ると少し貧弱なのでうまく2つの流派を使いこなさないといけない。

まずは各流派の技を見ていこう。

こっちが正統派？ 喪流

まずはパンチ3つボタン同時押しでなれる喪流。こちらは技を見ていくとトリッキーなものとかはあまりなく正統派と言えよう。

最初は通常技から見ていこう。

●中キック、大キック

リーチが長いのでかなりお世話になると思う。この技でちくちくとやりつつ大足払いで転ばしていくのが狙いか？



長い立ち中キック。

●しゃがみ大パンチ

リーチ、判定ともにいい感じの技。転ばせられたらなおよかったのに…。

●ジャンプ大キック

下方向に判定が強いのがウリ。ただ横方向に伸びがないので実はそれほど使わないかも。急流のほうが性能は高い。

だいたい喪流で使う通常技はこんなところ。次は必殺技だ。

●百連勾

無数に突きを出すこの技ははっきり言って使えない。技のリーチがないし、移動もできないのだ。ケズリに使うのが唯一の使い方だ。

●逆瀧

元キックのような姿で少し斜めに蹴り出す技。実は対空兵器として使うのではなく、足払いなど横方向に対しての技に合わせるようにして使うのが本来の使い方だ。ボタン連打でヒット数が上がるぞ。

相手の技を読んでうまく使おう。横方向に対してはかなり判定が強いぞ!!



実は対地技である逆瀧。

トリッキーで強い 急流

喪流と比べてかなりトリッキーなのが急流。しゃがみガード不可の技や立ちガード不可の技が数多くあるのが特徴。

●小キック

立ち、しゃがみともに相手を転ばすことが可能な小キック。ダメージよりも相手を転ばすことが目的。起き上がりに2択をかけるのがよい。使用頻度高し!!



すげー使えるしゃがみ小キック。

●中キック

喪流のものと似たような技で、使い方もほぼ同じだ。急流の場合大キックが超使えないので立ち中キックは非常に重要。

●立ち中パンチ

これはしゃがみガード不能の技である。主に接近戦で使用し、相手のガードを崩すのが目的。出が少し遅いので注意しよう。

●しゃがみ中、立ち大パンチ



中段技である立ち中パンチ。

ともに立ちガード不可。立ち大パンチは立ちガード不可で使える技だと思うが、スキを考えると…。

とまぁ通常技はこんな感じだ。大足払いで転ばすことはできないがその他の技はいずれも使えるものばかりだ。

次は必殺技。

●蛇穿

現段階だと手の先を相手に当てるようにしないと反撃をうけてしまうので、ちょっと使いづらい。小で出したほうがすぐに技が出切るので、使うならば小で決まり。

●徨牙

空中に跳んでそこから思い通りの場所に蹴りにいく技。空中制御が難しいが、判定は強いのでうまく使っていきたい。

急流の必殺技はいずれも溜め技なので、どこで溜めを作っていくかが意外に難しいのである。



手の先をうまく当てていこう。

流派変換について

流派の切り換えはどんな時でも可能である。自分が技を出している時やガードしている時にうまく流派を替えていくのが超重要なのであるが、ちゃんと流派の変換ができているかどうかの確認ができないのがちょっとツライところだ。

気になるスーパーコンボ

スペースが残り少なくなってきたので、使えるスーパーコンボだけ紹介しよう。

●惨影（喪流）

どこがいいのかと言うとそれはダメージが高いところである。LV1でも与えるダメージが高いのが非常に魅力的なのだ。

●死点穴（喪流）

やはり相手をうまくやればピヨらせられるのが大きい。相手を固め続けるか、攻撃を防御し続けるか、そこらへんの駆け引きがまた楽しい。



この後どう動くかが重要。

直立したスパイ的

ロレント

奇抜で素早い技を多くもつロレント。使いどころが難しそうだ。

担当：KAL



新キャラの1人、ロレントは、タイプ別にいえば、正面からぶつかっていく肉弾戦派のキャラではなく、素早い動きと奇抜な軌道をもつ技の数々で、相手を翻弄しつつヒット&アウェイで闘っていくキャラといえる。

そうはいっても、各必殺技がどういう動きをするものなのか、きちんと紹介されていないので、今回は特殊操作も含めてそのへんを解説していこう。

パトリオットサークル

接近戦用の攻撃必殺技。この技は、同じコマンドを連続して入力することで、最高3段階目まで出すことができる。1発目が入ったら最後まで入れないともったいないし、途中で止めてしまうとスキだらけなので、出すならきちんと3回入力する、これが重要。ただ、入力タイミングはずらせるので、1発目をガードされたときなど時間差攻撃が役立つかもしれない。狙いどころは、跳び込み後やメコンデルタアタックで接近したあとなど。しゃがみ小パンチ、小足払いなどからキャンセルしてつなぎ、連続技として使う。



1回目、2回目はこのグラフィック。筒を水平に振り回している。



3回目は筒を縦に振る。このとき一歩前進する。

スティンガー

はじめの入力で垂直にジャンプする。この後何もしなければ、そのまま着地して終わり。垂直ジャンプ中にいずれかのボタンを押すと、押した時の高さから、近距離（ほぼ真下）〜遠距離（画面の向こう側付近まで）の3段階にナイフを投げ分けることができる。垂直ジャンプ時にしか出せない、3段階に角度を変えられる斬空波動拳と思ってもらえればいい。



はじめの入力で垂直に跳び上がり……、

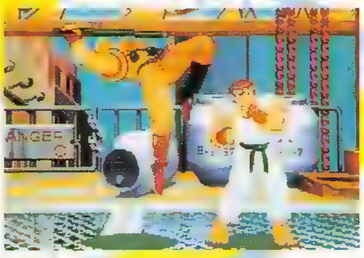


次にボタンを押すと、その高さからナイフを投げる。

メコンデルタアタック

はじめの入力でバック転をする。何もしなければ、これでおしまい。バック転の着地時にパンチボタンを押すと、着地と同時に地面を高速で転がり突進する突撃技になる。

転がる距離は押したボタンにより短い〜長いの3段階に調節できるので、目の前で止まるように出して投げにいったり、またバック転をしただけで止めて、そこからジャンプ攻撃やスティンガーにつなぐ、といった使用方法が考えられる。



とりあえずバック転。ここで止めるか……、



着地と同時に突撃するか。

メコンデルタエアレイド

はじめの入力では、おもむろに後転するだけ。後転の移動距離は3段階にかえられる。

その後、後転中にもう1度パンチボタンを押すと、ものすごい勢いで相手に小ジャンプ攻撃をしかける。これの跳んでいく距離も3段階に調節可能だ。

ジャンプがとろ〜んとしているロレントにとって、なかなか頼りになる技だ。後転だけをとってみても、ダッシュ系操作のないゼロワールドでは高速後方移動技として非常に役に立ってくれる。

この技も、後転で素早く離れてスティンガーにつないだり、メコンデルタエスケイプにつないだりと応用が効く。

メコンデルタエスケイプ

これは、いわゆる「壁ターン技」だ。入力すると後方の壁へ向かって超高速で跳んでいき、三角跳びして戻ってくる。三角跳び後は、高速で制御が難しいがレバーで前後に距離をかえられるという点を除けば、通常ジャンプと同じように技を出せる。

この技は、スティンガーとメコンデルタアタック、そして後述の大ジャンプと組み合わせて使っていくと効果的だ。



突然後転する。小で連続入力すると、笑えるうえにゲージも溜まっていい感じ。



転がり中にパンチボタンで、小ジャンプ状の軌道を描いて跳びかかる。

大ジャンプ

ロレントには、大ジャンプがある。レバーを下方向→上方向と素早く入力することで、前にも後ろにも大きく跳躍できるのだ。ただし前モーションがあるので、計画的に使っていく必要がある。

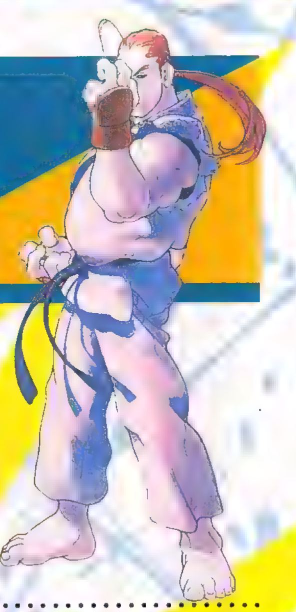
とりあえずロレントは、各必殺技や特殊入力技をそれぞれ組み合わせて使っていければおもしろい。計画性も必要なので、やり応えのあるキャラであることは間違いないだろう。

神に選ばれなかったのか、神に背いたのか？

ダン

我流で生きていくのもいいもんだよ。

担当：借金



我流であるための自信と威勢、自分を知らないということがいかに恐ろしく愚かであったか今回思い知らされるであろう。それすらもわからずに闇に葬られないことを祈る。

ダンを語るうえで忘れてはならないのが、彼は悲劇のヒーローであったという事実である。父の仇討ちが彼のキーワードで、主人公にはありがちな話であるのに指導者に恵まれなかった結果がダンとほかのキャラの差につながってしまった。ZERO2でダンがどういう結末を迎えるのかとても楽しみである。ではダンが2でどう変化したか紹介していこう。



自信に満ちあふれている。

オレの半端さははんぱじゃないぜ

自キャラとしてのダンは、通常技の弱さ、リーチの短さ、コマンド技の弱体さがゲーム業界中ナンバー1である。

●通常技

まず気になるのは全体的にリーチが短いこと。ダンの間合いの外からでも平気で技をくらう。しゃがみ弱パンチ、キックともに連打できるがリーチは短い。立ち中キック、強キックはリーチの短さに加え技の軌道がおかしい。立ち強パンチはリーチの長さは他キャラと大して変わらないが、技の出があまりにも遅い。

しゃがみ大パンチは、モーションがリュウ・ケンに似ている。だが、当たり判定など全く別物なので注意。

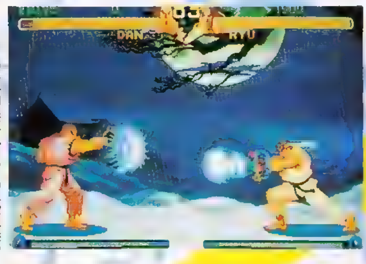
ジャンプ技は下方向に強いものがなく、キックはすべて横に出る。判定の強い弱パンチを持っているキャラには跳び込むことさえできないだろう。

跳び込みだけでなく断空脚（説明はあとで）をからめて闘っていくことになりそうだ。

通常技のリーチのなさに跳び込みの弱さが後押ししているため地上戦は常に劣勢。それでも地上で闘わなければならないんだから君の集中力が必要だ（時にはどうしてもダメなことがやってくる）。



リーチはかなり短いけど連打可能。目押しすれば大Pにもつながる。



リュウの波動拳対ダンの我道拳。



光る晃龍拳。果たして実力は？

●コマンド技

●我道拳

ダンの飛び道具のくせに飛ばない技（本当か）。我道拳と波動拳の違いは、リュウとケンが溜めを作ってから両手で打つのに対しダンは少し後ろに手を引いて片手で打つこと。出た瞬間に消えてしまうしゃぼん玉のような技であるが一応キャンセルでつながる。

●晃龍拳

対空技に見えて対空性能の低い晃龍拳に無敵時間はない。リュウ、ケンのつもりで使用すると本当に痛いめにあうぞ。

時々晃龍拳を打つとダンの体が光り、光を放ちながら晃龍拳が出ることがあるがその用途、技の違いは今のところ不明。

●断空脚

前作ではダンの命綱とも言えた技断空脚も変化が施された。どう変わったかというと、なんと大Pキャンセルでつながらなくなってしまったのだ。

ほかに小は1回、中は2回蹴りを出す点は同じだが小は高いジャンプの膝を、中は膝から蹴りを出すためモーションが変化した。あと飛び道具はほとんど抜けられなくなってしまった。つまり断空脚の変化をひと言で表すと、弱くなったってことですハイ。

スーパーコンボは細かい変更が多いが必勝無頼拳に無敵がないぞ。ゼロカウンターは、Kだと前作と同じ足払いを出してくれるがPで出すとなんと挑発が出るようになった。

相手を怒らせるにはこれ以上ない挑発の仕方だ。

挑発は立ち・しゃがみどちらでもできるので好きなほうを使おう。

ダンは負けて当然、勝つ要素のないキャラだけに相手をいかに挑発できるかがカギだ。

相手の平常心を根本から崩しプライドごと一気に切り裂いてやろう。



大Pでキャンセルして、



あれっ?つながらないぞ。



相手をなめてなめてなめまくれ!!

リュウ
担当：K-TAN

ゼロ2のリュウは、ゼロのときと比べて、変わったところはいまのところない。というよりは、ストIIの頃に戻ったと言うべきだろうか。
　唯一の変化はゼロカウンターで、キックボタンでも出せるようになったことだろう。
　これで、対空と地上専用のゼロカウンターがついたことになる。



ん〜どうしたらいい？



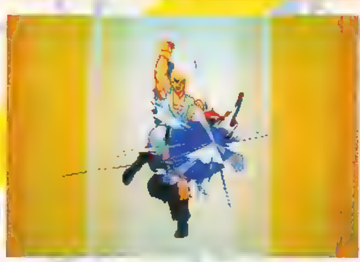
スーパーコンボを使うか…それともオリジナルコンボを使うか!?

ケン
担当：(牛)

前作では小足払いからのチェーン＋必殺技コンボで猛威を振るったケンもシステムの変更と共にパワーダウン。これは至極当然として、謎の"前転受け身"のような技も追加された。これは攻撃判定がなく一方的にスキを作るだけなので、大足払い・波動拳等のコマンド入力に失敗するとひどい目にあうぞ！



通常技にはとりたてて変化はないようだ。



これが一方的にスキをつくるキッカケとなる"謎の技"。

春麗
担当：GED

今回の大きな変更点は、気功拳のコマンド変更にある。横タメではなく「←↙↓↘→（フレイムコマンド）」になったのだ。そのため、ケンの前転などで後ろにまわられても暴発することがなくなっている。
　スピードとリーチの長さを生かした基本戦法は変わっていない。今まで通りだ。



コマンド変更のため、めくられても暴発しなくなったぞ。



千裂脚から天昇脚への連続技も健在だ。

ナッシュ
担当：C-LAN

ナッシュの一番の変更点はサマーソルトシェル。小サマーがなんと空中ガード不可になったのだ。そのかわり攻撃判定は空中のみで、地上の相手には当たりにくいのだ。連続技には中・大を使い、対空には小を…という使い分けが必要だが、パワーアップしたことはまず間違いない。今回のナッシュはひと味違うぜ!!



大足払いのリーチも長くなっているぞ（前作は中足と同じ）。



小サマーが対空専用に…。地上の相手にはスカるので注意。

ソドム
担当：いなりん

ソドムは新技のシラハキャッチが増えたこと以外は、見た目大きく変わったような感じはしない。
　細かなところでいえば、前作でガード不能技となった相手の起き上がりに立ち大キックが、ガードされてしまう。
　ジゴクスクレイプのコマンドが変わったことと、挑発に攻撃判定ができた。



立ち大キックは、安定してガードされてしまう。



ソドムも「ゴメンネ」って言ってほしかったな。

バーディー
担当：アディオス

嬉しい変更点は、ボディプレスがしゃがんでいる相手にヒットするようになったこと。
　逆に嬉しくない変更点は、ブルホーンの硬化時間が長くなり、移動スピードが遅くなったこと。その他にも、ジャンプ中キックのグラフィックが新しくなっていたり、弱ブルヘッドの出が遅くなっていたりするが、それが一番痛い。



相変わらず嬉しそうな顔で、しゃがんでいる相手にヒット！



ガードされると、前作より不利な状況が待っている。

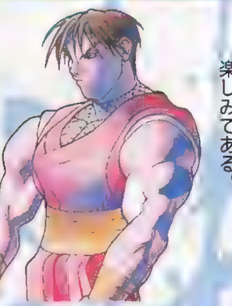
ガイ
担当：借金

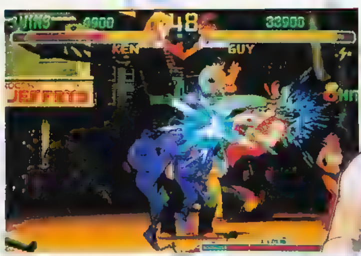
チェーンコンボという概念がなくなり闘い方がガラッと変わることが予想されるガイ。その他の変更点はどうだろう。中段技の首砕きは技の出が少し遅くなった。立ち強Kは硬化が長くなり中Kなどにつながらなくなってしまった。

コマンド技は割と同じ。新技崩山斗は疾駆けに似たモーションから繰り出す肘攻撃。

チェーンはなくなったものの武神獄鎖拳（小P中P大P大K）は健在。やっと日の目を浴びるかな。

二択攻撃はかけられるが連続技の減ったガイ。ZERO2でどうなっていくかとても楽しみである。





肘と何で二択をかけよう。

ローズ
担当：ギィ

当然というかスライディングの硬直が少しだけ大きくなった。しかし、ヒットさせれば以前と同様に攻めていける。

強くなったところとしては、ジャンプ中キックがめくりやすくなった。春麗、さくら以外にはかなりいける。

それ以外にも多くの変更点があるが、ほとんどはマイナス要因。どうなることやら。



新グラフィックになったスライディング。投げ主体でいくのが賢明。



非常にやりやすくなったためくり。しかし…。

ベガ
担当：かっちん

ベガの大きな変更点は基本的になく、今までと同じ感覚で扱えるだろう。

しゃがみパンチ系はすべて立ちガードされるようになっているのは、ベガも例外ではない。相手の足元を狙うのであれば中足払いが有効だろう。

ほかに、立ち大キックの一段目にキャンセルがかかるようになっている。



ダブルニープレスはベガの主力武器。



サイコショットも健在。うまく使え。

豪鬼
担当：N.O

豪鬼の変更点は、まず斬空波動の角度。小～大すべて前作より鋭角に撃ちおろすので、事実上は斬空波動だけで逃げプレイすることができない。

灼熱波動は逆ヨガ入力となり、他の技が灼熱に化けることがなくなった。前転は跳ねないので使える（前作のケンと同じ）。これらの変化でつまらない豪鬼使いは消えるだろう。


斬空波動はこういう角度に。


少し出が遅くなった頭蓋破殺。

アドン
担当：またキャサ夫

ZEROと比べたアドンの変更点は必殺技コマンドが1つ挙がる。ジャガーキック、アドンのメイン武器となる技だ。前回まではコマンドが逆昇龍（⇦⇩⇙）であったが、2になって波動コマンドへ変更。ライジングジャガーも昇龍拳コマンドになり、技判定が強く対空兵器としてさらにパワーアップだ。



コマンド、技判定ともに変更されたライジングジャガー。



通常技にも変化が有り、前回の中Kが小KになりスピードUP。

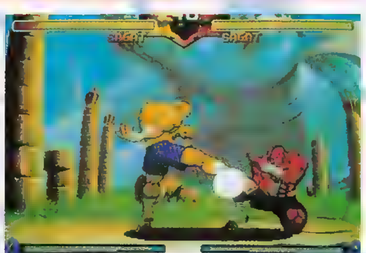
サガット
担当：Ace

他キャラと同じく、システム的に変わったところ以外は魔法のキックがなくなったことと、ジャンプ中パンチが4発当てないとピヨらなくなったことぐらい。

サガットは特に変わったところがなく、安定して今までどおり使えるだろう。



新しいサガットの姿とステージを。



完璧に当ててもこのとおり。



サイコなチミもこれで超～オッケーっスよ

サイキックフォース発売まであと一カ月と迫った今日このごろ、皆さんいかがお過ごしか。

今回は前回説明できなかった細々としたファクターを解説していこう。これで後はキミの家の近くのゲーセンにゲームが入るのを待つばかりだ。

フィールドのヒ・ミ・ツ

プレイヤー！たちは立方体の『結界』の中で戦闘を繰り広げるワケであるが、この結界の『壁』にも使い道がある。

強攻撃やコンボ技、つかみ技、超能力技などの『相手を吹き飛ばす性能を持つ技』を使って、相手を結界の内壁に叩きつけると、"追加ダメージを与えると同時に、相手のスキをつくることができる』のだ！

まあ攻め攻めの時には有利に働くこのシステムだが、逆に壁際で追い詰められた場合にはさあ大変。超能力攻撃などはガードしただけで後方に吹っ飛ばされるし、連続攻撃くらいー の→壁に激突しーの→スキ発生→再び連続技…なーんてことになったら目も当てられない。この逆パターンなら御の字だが。

もし壁を背に闘うようになったら、すぐさまバリアを張って相手を吹っ飛ばすか（超能力攻撃は確実にバリアガード）、ダッシュですぐさまフィールド中央へと移動しよう。

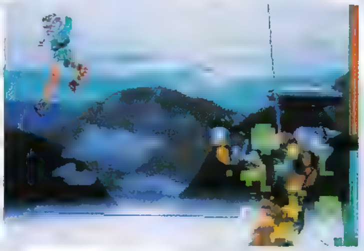
壁に叩きつけられてスキを作ってしまった時にも、次の攻撃に備えてきっちりとバリアガードを心掛けるべし。

もちろん相手を壁際に追い詰めた際には、二度とフィールド中央に逃がさないように牽制しつつ、明日の朝日が拝めないほどボコボコにすべし。

特に結界の四隅に追い詰めた時は大チャンス。親のカタキを取るぐらいの気合を持って襲い掛かろう。通常飛び道具で威嚇しつつバリアガードを張らせ、相手のサイコゲージがゼロになったところを戴くのもいいかもしれない。


吹っとばして…、


ほーらスキ発生ーいてまえ!!


隅っこに追いこんだらチャーンス。逃がすでないぞ。

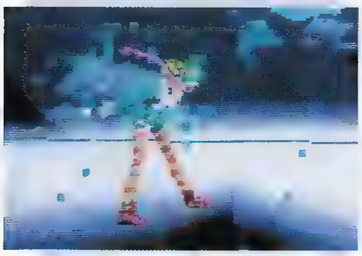
プラズマじゃねえ！超能力必殺技だ！

このゲームの必殺技とは、画面右・左下ゲージ端にあるサイコゲージを消耗して使用することができる。

もちろん強力な必殺技はそれなりのゲージ量を消費するし、バリアを張ってもゲージは減って行く。ゲージ回復の手段としては、

①その場にしばらく止まる。

②ボタン3つ同時押し。


ただ今回復中。わりと早い。

これらの手段で回復する。

さて、ゲージのヒミツが分かった所で今度は必殺技入力コマンドの解説といこう。賢明な読者諸兄なら先月号のAOU付録にて、基本的なコマンド入力法はもうバチシ熟知してるとは思うが、ここでもう一度おさらいだ。

このゲームではキャラの向きが右・左だけではなく、360度存在している。んで、『コマンドを360個練習せねばならんのか!?』と思われる読者も多かろう。しかしーこのゲームでは『コマンド入力には方向は関係ない！』のだ。

例えば→→＋強攻撃のコマンドがあったとしよう。早い話、このコマンドは↑↑＋強でも←←＋強でも↓↓＋強でも出すことができるのだ。入力する回数と方向パターンさえ基本コマンドと同じならば、どんな向きでも（上下左右斜めの8方向）対応しておる。自分が出しやすい向きを探してコマンドを練習しよう。

あと、『自分が移動しつつ攻撃してると、勝手に必殺技が出ちまってイヤ～ンな感じになりはしないか？』なる疑念を抱いておる人もいると思われるが、その点は心配ご無用だ。

このゲームのコマンド入力受け付け時間はかなりゆっくりめでOKなので（ゆっくりめと言ってもそれほど遅くないよ。とっさのレバー回避＋攻撃を行っても技が暴発しない程度）意識してコマンドを入力しない限り、必殺技が暴発するなんてことはめったにない。とりあえず必殺技の暴発が気になって移動が制限されるといったことはないようにバランスがとられているので、神経質なアナタも安心だと思われる。

攻撃間合いを検証しちゃったり

それぞれのキャラに備わっている攻撃必殺技は、おのおの違った射程、攻撃判定幅などを持っている。この必殺技どもの性質を念頭に入れて、自分の使うキャラクターの最も闘いやすい間合いを見つけ出すのだ。

投げ間合い、通常飛び道具の射程などは全キャラ同じ。となると、通常技の間合い、必殺技の射程で自キャラの間合いを調整していくことになる。といっても通常技のリーチは全キャラさほど変わらないので、単発必殺技の場合、いかに相手に確実に当てていくかが勝負となる。


投げ間合いは全キャラ一緒だ。

よって、ここでは唐突だが間合いに応じた攻撃スタイルのサンプル・行動パターンを挙げていこう。

1.長距離 ロングレンジ

主に強ボタンで発射できる通常飛び道具での牽制が中心となる。もちろん、必殺技攻撃でもオッケーだが、そうやすやすと当たってくれるほど、

NEW GAME

ショー直後、旬のゲーム満載 とれたて！新作情報


ほとんどシューティングゲー感覚。弾よけ重要。


コツコツと仕込んどこう。

世の中は君に甘くない。やはり中距離まで接近して後、攻撃アクションに移ったほうが効率がいいだろう。

この間合いならば、サイコゲージ回復に努めても割と安全なので、大規模なゲージ回復の際には相手と一定の距離を保つことを心がけておこう。

フィールド設置型の必殺技を持っているキャラは、次の攻撃に備えての仕込みを怠らないようにしよう。

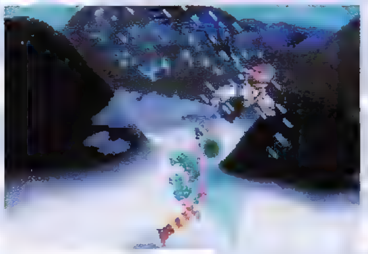
2.中距離 ミドルレンジ

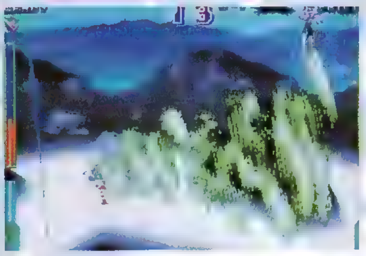
試合中もっとも多い間合いだと思われる。この距離で飛び道具を撃ち合ったり、ダッシュで揺さぶって接近戦を狙ったりと、割と大きく試合展開に関わる間合いだと言える。

ただこの距離になると、避けにくい必殺技も出てくるし、ダッシュの遅いキャラはとっさに飛び道具を回避しづらい。

しかし、相手の通常飛び道具をクイックダッシュで無効にして突進したり、相手にまとわりつくようにダッシュして後ろを取ったりと、一発逆転のチャンスも多い。

随時この間合いで相手にダメージを与えられるようになれば、君も立派なサイキッカーだ。


ダッシュで揺さぶれ!! 止まったら死ぬぞ。

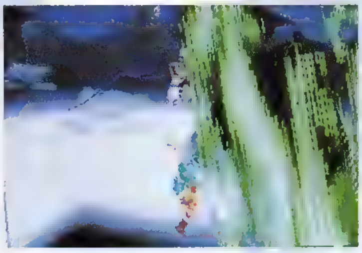

無駄な必殺技の連発はやめような。

3.近距離 ショートレンジ

いわゆる接近戦。ここで初めて通常技、格闘戦のファクターが入ってくる。

しかし、やみくもに攻撃を繰り出していてもバリアガードで吹っ飛ばされたり、攻撃をかわされたあげく背後から攻撃されたりと踏まれたり蹴られたりなので、こちらから接近戦闘に臨む時には、相手が必殺技を放ったスキとか、相手の通常技コンボが空振りに終わった瞬間などを狙おう。

連続技、弱・強と弱→弱→強にはキャンセルがかかるので、シメを必殺技につなげるのを忘れないように。


必殺技をスカした時が勝機!! 今こそ接近戦の時!


相手の背中を取った時も接近だ。

サドンデスたよおっかさん

普通の格闘ゲームならば、タイムオーバー時には「体力ゲージの多いほうが勝つ」と相場が決まっておったのだが、このゲームではタイムオーバーになるとサドンデスマッチが始まる。

体力がいくら勝っていた所でも、時間内に仕留められなかった場合には強制的に両者サドンデスステージ送りだ。

サドンデスが始まると、両者とも体力ゲージ・サイコゲージ共にゼロになり、一撃でおっ死ぬ状態となる。もちろん体力ゼロ状態なので削られたら即死。サイコゲージもゼロになるので必殺技はともかくバリアすら張れない。とりあえず通常技を一発先に当てるか、壁に吹っ飛ばしてスキを見せた所を泣かすしかない。まあズバリ開幕飛び道具一発轟沈が理想だろう。

サドンデスステージでもサイコゲージは溜められるので、パワーを溜めた後に超能力で攻撃してもよいが、相手がそれを許してくれるかどうかは神のみぞ汁。

体力が減って死にそうになったら、逃げ回ってサドンデスステージに持ち込むのも手だと思われるが、そういう後ろ向きな闘い方では強くなれないぞ。なるだけサドンデスにもつれ込む前に白黒つけて、爽やかに勝利したいものだ。

特に、自分の体力がリードしてたときにサドンデスで負けた場合なんかは、三千世界を呪い潰したくなるほど悔しくなること必至。とほほ。



サドンデスマーッチ!!フィールドが狭くなるヨ。



決着がつかない場合は両者一本ずつ。

熱かろうグハハハハハ

バーン

レニングラー○カウボーイズも
真っ青のトンガリ具合。
こいつァ焼き入るぜ!

担当：トロッコ鼻血

とんがってます熱血高校生

主人公的位置付けを持つ熱血野郎・バーンは、キャラ性能自体もバランスが取れてて初心者に優しいキャラである。
ダッシュスピード、攻撃力、そして必殺技共に平均していて可もなし不可もなし。この場合「不可」がないという点が非常に心強いキャラと言えよう。



バーンの象徴的な技だネ。

技	ボタン	威力
フレイムシュート	＋弱	30%
エクスプローダー	＋強	30%
トライアングルヒート	＋強	40%
バーニングトレイル	＋弱	45%
ゴッドフェニックス	＋強	60%

トライアングルヒートで相手を貼り付けにした後、もう一度同じコマンドを入力すると爆発してダメージを与える事が出来る。

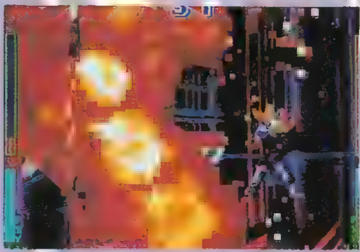
火遊びあれこれ必殺技解説

●フレイムシュート、エクスプローダーは共に炎の固まりを射出する飛び道具。エクスプローダーは威力はデカいが例によってその分消費サイコゲージが多いという。

●トライアングルヒートは、打ち出した炎の紋章陣に相手を拘束するという技。相手が拘束されている間には殴る蹴る好き放題だ。なお、拘束中に同じコマンドを再び入力することにより、紋章陣を炸裂させてダメージを与えることができる。

●バーニングトレイルは突進技。コマンドが簡単なのでキャンセルをかけやすいぞ。

●ゴッドフェニックスは巨大な火の鳥を相手目がけて打ち出す技。派手で威力もデカいがその分スキも消費ゲージ量もデカい。



相手を端に追いつめて使え!!



突進距離は意外と長い。

こんな力があるから…

エミリオ

言っておくがこの子は少年だぞ。

担当：ワイルダーKEI

光と影のお人

どことなく哀しげな表情のエミリオ…その力は誰がために…。

●シャイニングアロー
天使の持つ弓矢をイメージしてくれればいい。光り輝く矢を放つぞ。



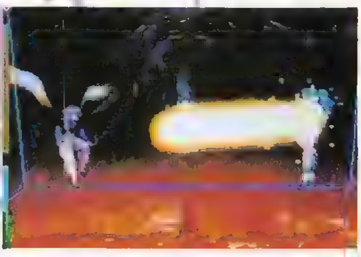
●プリズムリフレクター
光る透明な板のようなものを空間の中に、最高4つまで一定時間駐留させておくことができる。次に説明する能力の反射板として利用する。

技	ボタン	威力
シャイニングアロー	＋弱	30%
プリズムリフレクター	＋強	20%
シーカーレイ	＋強	40%
プリズムシール	＋弱	40%
アークエンゼル	＋強	60%

シーカーレイ中に強を押しっぱなしでプリズム リフレクター1個しか反射しない



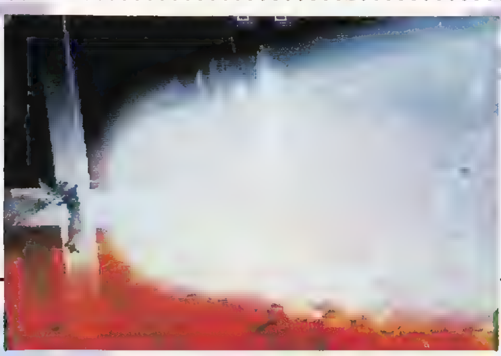
●シーカーレイ
光線を一直線に出すもので、プリズムリフレクターがあると、反射して違う角度から相手を狙い撃ちできる。相手の周りに三角形型に配置して、デルタアタックっぽいこともできる。何回も反射させたくなければ強ボタンを押しっぱなしにすればいい。



●プリズムシール
これが相手にヒットすると、宝石の中に閉じこめた感じになり、そのあと爆発する。



●アークエンゼル
十字架をまとい、光を一斉に放つ。エミリオ最大の能力だ。たまんないぞ。



緑の◯風!!

ウェンディ

風といえば緑。そんなイメージをもつあなたに、おすすめのキャラクターだ！

担当：KMT

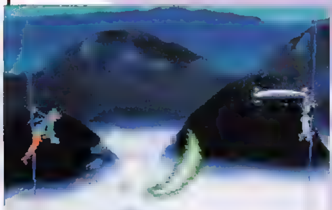
エアクレセント・1	＋弱	30%
エアクレセント・2	＋強	30%
シルフィードダンス	＋強	35%
ボルテックスストリーム	＋弱	45%
アースゲイル	＋強	50%

ウェンディは、名前や彼女のかぶっている帽子から想像がつくと思うが、風の力を操るサイキッカーだ！

よって、彼女の使う超能力技も当然、風の力を利用したものになる。

今回は、その超能力技について紹介しよう。

ヴォルテックス・ストリームが超強力だ！



●エア・クレセント1、2

この技は、三日月状の風の刃を弧を描かせ飛ばす技だ。1と2の違いは、ウェンディの右側と左側のどっち側から飛ばすかで、ボタンの強弱で使い分ける。

相手にとっては、思わぬところから飛んでくるので、けっこう脅威となるだろう。

●シルフィードダンス

この技を使うと、ウェンディのまわりに緑の風が漂う。この間は、ウェンディのスピードがUPする。

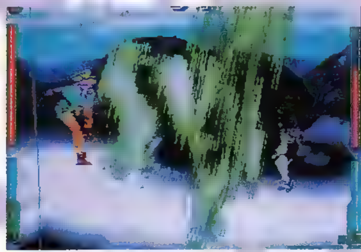
ただし、敵の攻撃を受けると効果がきれるので注意が必要だ。また、敵の攻撃を受けなくても一定時間で効果がきれる。



●ボルテックス・ストリーム

この技は、ウェンディの前方に、緑の竜巻（青じゃないよ－）を発生させて、相手を吹き飛ばす。

この技は、出の早さ、効果範囲とも優れているので、ウェンディの切り札となるだろう。



●アースゲイル

2段構えとなっているこの技は、まず突風で相手を結界の内壁に吹き飛ばす。その後その突風で画面外から飛んできた木やタンスなどをぶつける。

効果範囲は広いのだが、出すまでにスキがあり、見切られやすいので、使いどころが難しいかもしれない。



以上、ウェンディの超能力技を紹介してきたわけだが、ウェンディは、使いやすい技が多く、派手な技も多いので、けっこういい感じだ！

雷光一閃!

ソニア

電撃使いが操り出す技を見切れるか？

担当：伊勢 猫

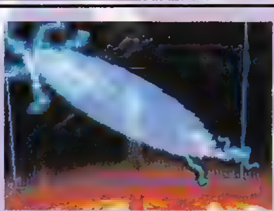
エレクトリッガー	＋弱	30%
マグネットアンカー	＋弱	40%
ギガンティックドリル	＋弱	40%
テラディスチャージ	＋強	50%
エクスキューション	＋強	50%

人間が科学の力によって創造した人工生命体である能力者"ソニア"。そんな彼女の技は、雷使いと呼ばれるだけあって電撃がそれだ！

●エレクトリッガー

世間一般的に言うところの飛び道具で、相手目掛けて電撃を撃ち込む技。技の出も早い上にサイコゲージ消費も30％と少ないのでガンガン使っていったほうがいい技だ！

連続攻撃からでも連続技として相手にHITしてくれたりもするぞ!!



左側の技がエレクトリッガーで、右の技がギガンティックドリル。

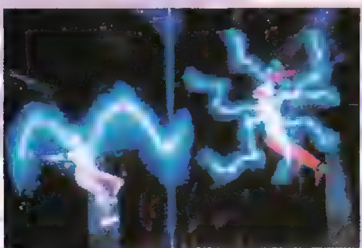
●ギガンティックドリル

体全身に電撃をまとって、相手へと体当たりしてゆく突進技。移動距離は長くて使えそうな技だが、その半面として出がかなり遅いのでそうそうは当たってくれない。ただし、出してしまえばその後の硬直は短いので、反撃も受けづらくなってはいる。

●テラディスチャージ

自分の周囲に電撃の防御壁を張り、相手の攻撃を防ぐ放出型の必殺技。通常攻撃はモチロンのこと、飛び道具も消してくれる。その上、攻撃判定もあり近距離から当ててやれば連続HITもしてくれる。

しかし、残念ながらこの技も少し出が遅いので、相手を結界にぶち当てた後のスキなどを狙って入れていこう－



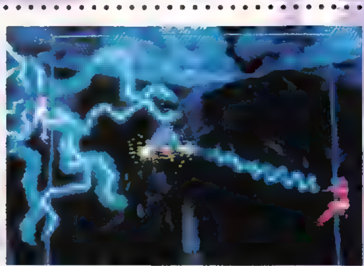
放出型技テラディスチャージとエクスキュージョン。

●エクスキュージョン

相手を目掛けて、直線的な電撃を撃ち出しておき、それに触れた相手を極小の結界内へと閉じ込めておき、それを爆破する大技。大技であるがゆえに、サイコゲージ消費量もソニアの技中では50％と一番高くダメージ量も非常に高く判定されている。

●マグネットアンカー

この技は、相手を電撃で動けなくしておき、引き寄せる技で、そこへと連続技を叩き込むことが可能。ただし、ハズした時のスキはデカイぞ－



これが相手をつかまえるマグネットアンカーだ！





ウォンなるキャラはゲーム中でも特に技が多彩で、かつその技1つ1つが実に使える技ばかりの、非常に将来有望なキャラだ。今のうちから選んでおくことをお薦めしよう。
では、その多彩な技の数々をお披露目しようか。

●次元の瞬き
ボタンとの組み合わせで3カ所に移動が可能な瞬間移動技だ。弱ボタンで敵の正面、強ボタンで敵の背後、同時押しで敵の側面にそれぞれ移動できる。
この技で常に敵より先手を取っていくのが、ウォンの第1の必勝パターン。とにかく相手の先を先をいくように心掛けよう。

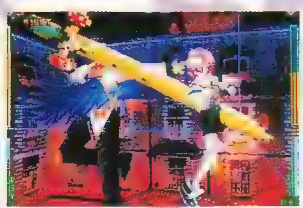
●運命の選択
分身技。弱ボタンと強ボタンで、その後どちらが本物になるかが分かれるが、分身すると完全に無敵になれるので、どちらに出るかというよりもとっさの防御技としての意味合いが強い。相手が丁度出現位置から近い、いい場所にいてくれた場合は当然、攻撃に回ることも可能だが。
よく、誤って出してしまいがちなので操作には気をつけよう。


満タンでプレッシャーを与えつつ戦おう。

●虚空の幻影
ダメージを受けたときに入力する逃げ技。連続技を回避しつつ、敵の裏に出現して攻撃に回れるので、非常に使い勝手のよい技だ。但し、直接攻撃以外は消えることはできないことは覚えておこう。

●戒めの洗礼
ウォン唯一にして絶対の攻撃技。ダメージレベルはゲーム中最高クラスを誇り、他のキャラの同レベルの技と比べても、消費も隙も少ない。あえて弱点を挙げるならリーチが多少短め、といったところ。
ただし、最高の技にするには初回の攻撃が命中したあと、もう1度コマンドを入力する必要あり。しかし、当たってから余裕で判断できるものなので、常に追加コマンドを入力する癖をつけておこう。

●完全な世界
正に完全な世界。時間を止めて、その間こちらの好きにできる。時間を止められている時間はそんなに長くはないので、ダッシュを併用することになる。100%消費だが、使い所さえ間違えなければ、決して損にはならない。特にサドンデスになったりしたときには、その強さがわかることだろう。


もがく姿が気持ちいい。

次元の瞬き	＋ 弱 か 強		30%
運命の選択	＋ 弱 か 強		30%
虚空の幻影	ダメージを受けた時に	＋ 弱	30%
戒めの洗礼	＋ 強		40%
完全な世界	＋ 強		100%

戒めの洗礼の剣が相手に刺さっている最中にレバー←→→＋弱強同時押しを行うと、12本の剣が出現し相手を串刺しにする。
次元の輝き弱or強or弱＋強で出現位置選べる



全宇宙は俺のもの

重力をあやつる力を持つ男ブラド…その力の数々を紹介しよう。

●メテオハンマー
隕石を呼び出し、相手をはさみ撃ちにするというものだ。相手との距離があまりにも遠いと届かないぞ。



●メガプレッシャー
高速で相手めがけて突進してゆき、黒い蛇が出現して相手にかみつく。
これが成功するとブラドがその黒い蛇を遠くで操り、最後には下に叩きつける。



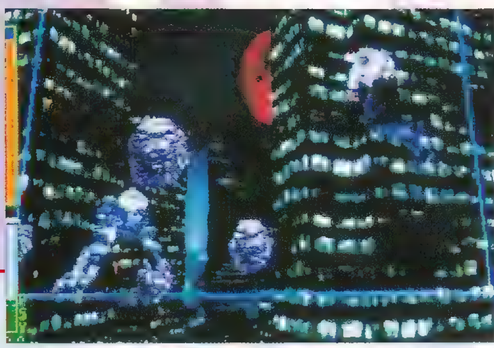
●グラビティ∞
要はブラックホールだね。



メテオハンマー	＋ 弱		30%
メガプレッシャー	＋ 弱		40%
グラビティー∞	＋ 強		50%
アステロイドベルト	＋ 強		60%
サテライトフォール	＋ 強	アステロイドベルト継続中のみ使用可。	

そう、何でも吸い込んでしまうという化け物。超重力の塊を真ん中に出現させる。

●アステロイドベルト
下から複数の岩を念力で持ち上げ、自分のまわりに停滞させておく能力。



●サテライトフォール
アステロイドベルトを使って岩を呼び寄せたあとにこのコマンドを入力すると、岩を相手に投げつける。岩がある分だけ投げられるよ。



六道玄真

最年長の53歳。
オジさんマニアは要チェック!
担当 ぽっぷん ゆうちゃろー

連炎符	＋ 弱 か 強	20%
鬼火魂	＋ 弱	30%
降雷珠	弱	40%
符護術	ダメージを受けた時に ＋ 弱 強	50%
呪縛殺	＋ 強	60%

呪縛殺ヒット後、レバー、↑、↙、→、←、↘、↑、弱＋強、ガ＋弱、ガ＋弱＋強とタイミング良く最後まで入力すると漢字が順序良く表示され爆発する。
連炎符＝弱or強or弱＋強でばらまき位置選べる。
降雷珠＝コマンド入力後さらに雷を落としたい所で(弱)

タイプ的には動きは遅いキャラだが、一撃必殺も狙えるぞ。そしてなんといっても呪術がカッコイイ!!

魔を退けよ！



●連炎符（20％）
⬅➡弱 or 強
炎符を使った飛び道具で、出した後しばらく画面に残っている。「弱」「強」「弱＋強」で、バラまき位置を選べる。

●鬼火魂（30％）
➡➡弱
ゆらゆらと鬼火が飛んでいくという基本的な技。

●降雷珠（40％）
⬅⬇➡弱
数珠を飛ばしダメージを与える技。またコマンド入力後、雷を落としたいところで弱を押すことによって、さらにそこに降雷させることができる。



●符護術（50％）
ダメージを受けたときに
⬅⬇➡弱＋強
ダメージを受けても、その直後自分の周りを符が護り、同時に符を飛ばし反撃する。



●呪縛殺（60％）
⬅➡➡強
GEMMA最大の技。ただ、単体では与えるダメージは少ない。しかし、実はこの技には追加コマンドが存在するのだ。やり方は、呪縛殺ヒット後に「上、左下、右、左、右下、上、弱＋強、ガード＋弱、ガード＋弱＋強」とタイミング良く最後まで入力すると、漢字が順序よく表示され敵を爆発させ大ダメージを与えることができる。

ゲイツ

パイルバンカーマニアに送る
レバー半回転を2回うまく入れればキミもバンカーだ!
担当 VMT-RED

ブーストアーム	＋ 強	30%
パイルバンカー	ブーストアーム発射直後に ＋ 強	30%
スタンコレダー	＋ 弱	30%
プラズマカノン	＋ 弱	45%
オールレンジミサイル	＋ 強	60%

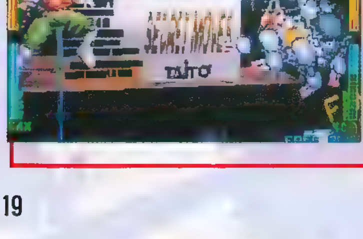
●ブーストアーム
有線のロケットパンチを飛ばす技。ヒットすれば威力は大きい。後述のパイルバンカーと組み合わせることにより体力ゲージ3分の1以上のダメージを与えることができる。ただし最低でもガードさせないと確実に反撃を受ける。パンチがゆ――っくり戻って来る間ゲイツ自身は何もできないのだ。至近距離で避けられて側面を取られると最悪の状況である。ここ一番で確実に決めたい技だ。

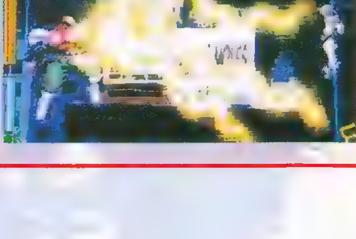
●パイルバンカー
ブーストアームとパイルバンカーは2つで1つの技のようなものだ。ブーストアーム発射直後に入力しておく。アームがヒットすると、敵を引き寄せヒジから伸びるパイルバンカーで突く。サイコゲージが60％以上の状態でブーストアームを使う時は必ずパイルバンカーの入力もしておいたほうがよさそうだ。

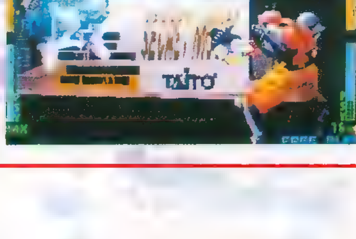
●プラズマカノン
ヒットすると少しの間敵の動きを止めることができる飛び道具。ブーストアームなり通常技の連打なり好きな技をブチ込んであげよう。

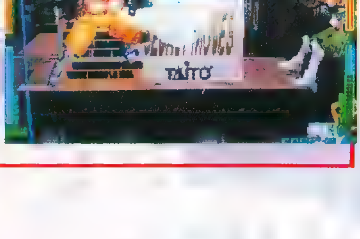
●スタンコレダー
扇状に電撃を放射する技。ブーストアームやプラズマカノンのように点の攻撃判定しか持っていない技はなかなかヒットさせにくいけど、この技は扇状に大きな攻撃範囲を持つので、ダッシュを多用してウロチョロする敵にも当てやすい技になりそうだ。

●オールレンジミサイル
背中のミサイルランチャーから多数のミサイルを同時に発射する。プラズマカノンと同じく大きな攻撃範囲を持つ技で、なおかつ結構ホーミングするのでミサイルが出切ってしまえば相当強い技である。ただしコマンド入力してからミサイルを全弾発射し終えるまで相当のスキがある。ミサイル発射中にショットで撃たれて、画面上に2〜3発しかミサイルが出せなかった、なんてことになりがちだ。強力な技だが使いどころが難しい。









深まる謎と凶悪なモンスターに迫る!

Dungeons & Dragons® SHADOW OVER MYSTARA™

ダンジョン&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ

STAGE3、どちらのル[illegible]
パーティープレイ攻略もスタートだ!

[illegible] SHADOW OVER MYSTARA [illegible]
[illegible] All Rights Reserved.
©199[illegible] Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

ステージ3-A 重戦車ジャガーノート

ステージ3の上コースは、鋼鉄の戦車の上で怪物たちと闘うバトルステージ。腕に覚えのある者は来てみるといい。

敵の出[illegible]を覚える

どのようなアクションゲームでもそうなのだが、敵の出てくる順番を覚えれば、かなり楽に進められるようになる。

特にこのステージでは、ゴブリン共がフォーメーションを組んで画面外から突然出現し、石やオイルを投げてくる、という場面がいくつもある。覚えていないと、挟みうちに遭ったり、石などをくらって装備品を壊されたりするぞ。

さらに、ステージボスのダークウォーリアーがかなり強いので、道中でミスなどしていてはこのステージをクリアすることはできないだろう。

前半 挟み[illegible]には注意

開幕、左にいるゴブリン×3をさっさと倒してしまおう。無理にゴブリンの左側に入り込んで右を向いて攻撃……などという面倒で時間のかかることをせず、近づいて一気にやってしまうのがいい。

さっさと3匹共倒してしまえば、次に右側に落ちてくる3匹と挟みうちにされずにすむ。



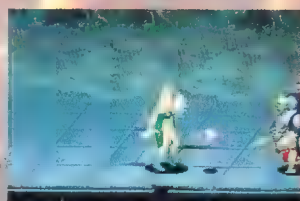
さっさと斬る。

前後をとられてしまったら、とりあえず上下にずれて、どちらか一方へダッシュ必殺技を出して転ばせてしまい、その間に反対側の連中を始末してしまうといい。



挟まれたら上か下にずれる。いわゆる軸ずらし。

次の車両と連結したら、正面から石投げゴブリンが出現するので、ガードして待つか、ジャンプで回避する。



連結したら、右から石投げゴブリン。ガードか、ジャンプで回避。

その先にはノールが2匹いるが、ここは一番下の一匹から倒していくのがいい。少し遠目からダッシュ必殺技で斬り込んで吹っとばし、その間に金を拾っておこう。

このノール3匹のうち最後の一匹を倒す際には、なるべく画面下のほうへ行けるよう注意しておく。

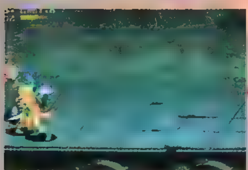
3匹共倒すと、今度は左から石投げゴブリンたちが現れるからだ。このシーンは連続写真を見てもらったほうが覚えやすいだろう。



ノールの最後の一匹を倒したら、すぐ左下へ行き……、



一番下を左へ歩いていって、ゴブリンを斬る。ダッシュ必殺技で移動していってもいい。



左からの石投げゴブリンは、2回くる。左へずんずん進んで、2回目の奴も斬ってやろう。



石ゴブの2回目のあと、右側にノールが落ちてくる。斬りつつダッシュ必殺技を使い、今度は右へ行く。



すると、直後に左から現れるオイル投げゴブリンを無視できる。



あとは、右でノールを斬りまくり。

後半 ヘルハウンドに火は効かない

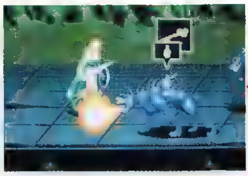
妙な小見出しだが、これは事実。火を吹く地獄の犬なので、炎の攻撃は効果がないのだ。

このシーンでは、エルフ、シーフはヘルハウンドがまだ画面外にいるうちに、遠くから弓（石）を使って攻撃して一匹倒してしまうのがいい。


画面下からちょい上のラインで、飛び道具。まだ気付いてないヘルハウンドを倒す。

ほかのキャラの場合、遠くからダッシュ必殺技で斬り込んでから接近戦にもちこむか、少し前を上下にウロウロして火を吐かせ、そのスキに斬りにいくといい。


ヘルハウンド対策は２通り。遠くからダッシュ必殺技で斬り込んで、接近戦にするか……、

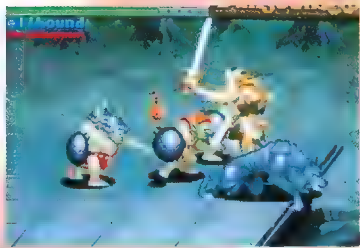

少し前を上下に動いて火を吐かせ、そのスキに斬りにいく。

次の車両と連結すると、ゴブリンがあとからあとからわらわらと現れる。

こういう場面では、ダッシュ必殺技を多用して、ゴブリンを右か左の一方にまとめてしまうのがセオリー。


ダッシュ必殺技を使って、片方にまとめてしまおう。

どうしてもやられてしまう人は、近くのゴブリンよりも、遠くのゴブリンの動きによく注意を向けよう。たいてい、眼の前のゴブリンを斬るのに夢中で、その奥にいる奴の石投げモーションに気づいていないのが原因だからだ。


こういう状況が、非常にありがちなやられパターン。

ステージ3ボス ダークウォーリア

全面を通して、トップクラスに入る強さのボス。はっきりいって道中はオマケみたいなもので、この対ダークウォーリア戦のみが、ステージ3－Aを高難度なものにしている。

下準備段階で、ゴブリンが何やら喋っているデモの間に、サークルを使う予定のものに合わせておく。

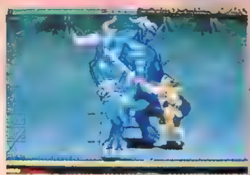

この間にサークルを、使う予定のものへ。

クレリックはストライキングに、それ以外のキャラはダガーに合わせておき、スタートと同時に歩いてダークウォーリアの裏へ回ってセレクトしてある魔法、アイテムを使う。

このとき重要なのは、ダガーが何発あるのか、しっかり覚えておくということ。ダガーから斬り攻撃は連続技（？）になるので、5発持ってるのなら、5回投げたあと、間違えずに通常攻撃を6発目にもってくるようにするのだ。そのまま使用ボタン（D）を連打していると、吹っとばし攻撃になってしまってもったいない。


ダークウォーリアが吠えてる間に裏へ回り…、


ダガーを持ってる数だけ投げつける。クレリックなら、ストライキングを使って殴る。


ダガーを投げ尽くしたら、そのまま斬って連続攻撃に。

ドワーフだけは裏へ回らずに、正面から対空必殺技を全弾ヒットさせる。決まればかなりの減りだ。

さて、いざ戦闘が始まってしまうと、ダークウォーリアとの位置関係が重要になってくる。

まず、次の点に注意しよう。

①正面にはいない。

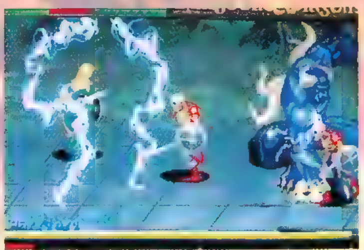
②前を上下に通りすぎるときは、ダッシュパンチに注意して、いったんガードポーズをとってみる。シーフ、マジックユーザーは、とことん遠くまでスライディングで離れてから上下に動く。

③ドワーフ以外は、対空必殺を使わない。当てたときの減りと、ガードされて反撃を受けたときの減りが割に合わないため。

④腕を地面に突き刺してからくる電撃は、必ず上下に動いて回避する。

⑤スケルトンは、ヒマさえあれば倒しておく。

なかでも②と④は重要。


腕刺し電撃は、上下に動いてかわす。

まずい雰囲気になったら、のこのこ歩いて逃げようとせず、急いでスライディングを使うのだ。

では、攻撃のチャンスはどこにあるのだろうか。

共通方法として、アイテムをハンマーにして1発投げては逃げ、投げては逃げを繰り返し、命中して気絶したら斬りにいく、というものがある。

この方法を使うときは音に注意して、2回当たったかどうかに気をつける。ハンマーは、2回ヒットしてしまうと、気絶がとけてしまうからだ。

エルフなら、インビジビリティで消えてからハンマーを投げられるので、割と確実だ。


斜めに歩きながらハンマーを投げる。気絶したら斬れ！

マジックユーザーはハンマーを投げられないので、プロジェクトイメージで無敵になっている間に殴り・毒針でクリティカルヒットを狙う。

エルフ、マジックユーザーは、以降、ありったけの魔法をつぎこんでしまおう。

次のチャンスは、ダークウォーリアが全身から電撃を放出するとき。このときもしすぐ近くにいたら、臆せずダークウォーリアにピッタリくっついてしまおう。中心部は安全地帯だ。中に入って斬りまくるのだ。

なかなか反応できない人や距離的に遠いときは、電撃の攻撃力がなくなるギリギリの位置で待つ。そしてタイミングを合わせてダッシュ必殺技、ダッシュジャンプ攻撃で突っ込もう。

スケルトンなどの位置や、角に幅寄せされて逃げ道がなくなってきたら、早目にダッシュ必殺技を出して、向こうから当たりにきてくれるのを期待しよう。上下に少しずれて出すのがコツだ。

覚えておくといいのは、ドワーフの場合、「口から電撃攻撃」のとき、大ジャンプ攻撃から対空必殺技を入れることができること。また、シーフは、真下から近づいてこられたとき、垂直2段ジャンプを使って攻撃をかわしつつ、ジャンプ下突きで降りてくるといい、ということ。

とにかく、ここは慣れるしかない（完璧にやっても、発狂モードになると……）。一番いいのは、ここにはこない、ということなのだが……。


電撃はこのへんまで攻撃力があり……、


拡散をはじめたらもう、触れても大丈夫だ。

ステージ3―B

激流・ベスビア川を下れ

MAPを把握すればお金持ちに。おすすめルートだ。

担当：石井ぜんじ

激流ベスビア川を下れ

この川には、コボルド、ノール、トログロダイトの乗ったイカダがたくさんある。これにぶつかってしまうと、画面が切り換わって、戦いが始まることになる。

このイカダを避けつつ、川の上に浮いているお金をできるだけ回収して進んでいこう。あまり敵とぶつかったり、ノロノロ進んでいるとタイムが0になる。すると、ブラックドラゴンが出てくるぞ。

ブラックドラゴンが出現すると、急いで逃げるしかない。レバーを前に入れていればドラゴンの吐く酸をくらわないので、逃げまくりだ。

このルートは、ジャガノートよりお金が多く取れ、正しく進めば楽なルートだ。MAPを見ながら、お金を確実にGETしていこう。

最初は2匹のトログロダイトの間を通ったあと、上の水路にはいる。すると、600×2、100×11GETできる。ここに行くには、トログロダイトのイカダに1回は当たってしまうが、1200は大きいので上に行くべきだろう。

トログロダイトは、最初に二匹、次に三匹出てくる。マジックユーザーなら、三匹が出現して、一列に着地した瞬間にライトニングボルトの魔法を使おう。ここで使っても、サソリ男でそれほど苦戦することはないはず。

デモ画面で情報をくれたあと、川下りは後半にさしかかる。今度は、下へ向かっていくのがお金をたくさんGETできる。100×2、500×6のお金が手に入る。ここは、1つもエンカウンター（敵と接触）しないで大丈夫。

一応、後半は上に行き、すぐ下に降りると200だけ多くお金が入る。だが、トログロダイトに接触するのと、イカダの操作が難しいので、無理しなくてもいいだろう。



3匹同時に出てきたところにライトニングだ。

STAGE ボス マンスコーピオン

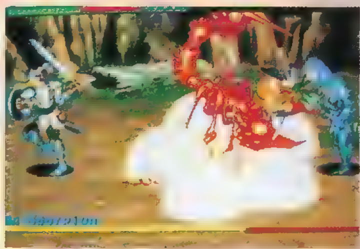
サソリ男は、ハサミに触れるとダメージになるほか、巨大なカマをホーミングさせて飛ばせてくる。このカマはしゃがめば当たらないので覚えておこう。

また、カマを飛ばしたあと、戻る前に魔法などでサソリを倒すと危険。倒れた上で、カマが回っている。このカマにぶつかりにいかないように。

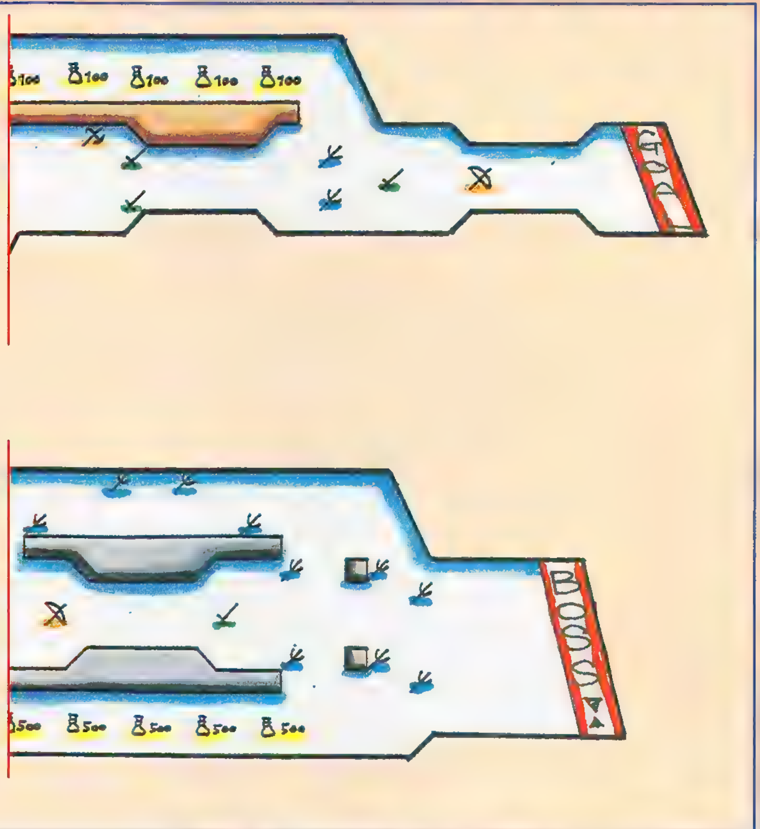
カマ以外に注意が必要なのは、ジャンプ爆発アタックである。このメガクラッシュ風の攻撃は、とりあえずスライディングなどで急いで逃げるのがいい。タイミングがやや難しいが、ジャンプでかわすこともできる。サソリ男が垂直ジャンプしたら、機敏に反応しよう。

ちなみに、イカダから降りてボスに行くまでの間は後戻りすると矢、止まっていると落石が落ちてくる。これを避けるためには、上下に止まらないように往復しているようにするといい。

上の宝箱は、満タンならポーションを残しておこう。下の宝箱は、持ち上げて落とせば開けられる。



垂直ジャンプしたらすぐ逃げよう。爆発アタックだ。



①端で連続攻撃（クレリック&シーフ）

まず、サソリ男が出てきたら、一気にダッシュして画面の左端まで走る。すると、サソリ男は追いかけて左端まで来てくれる。シーフの場合はインビジビリティリングを使ってサソリを誘導すると楽。

そうしたら、ダッシュ必殺技や、1セットの斬りでサソリ男を画面左端に倒す。そして、おもむろにしゃがみ、近づいてしゃがみ攻撃を連打する。

しゃがみ攻撃は意外に振りが速く（特にクレリック）、起き上がりざまに当たりやすい。少し間合いを離して攻撃すれば、垂直ジャンプ爆風もすぐ後に下がるだけでかわせる。トログロダイト、グールの攻

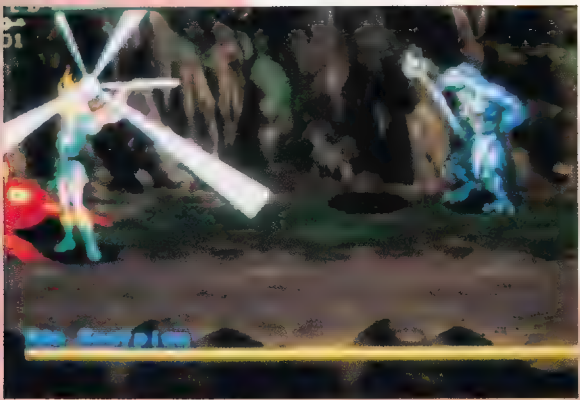


ダッシュ必殺技で転ばせて、しゃがみ攻撃ではめよう。

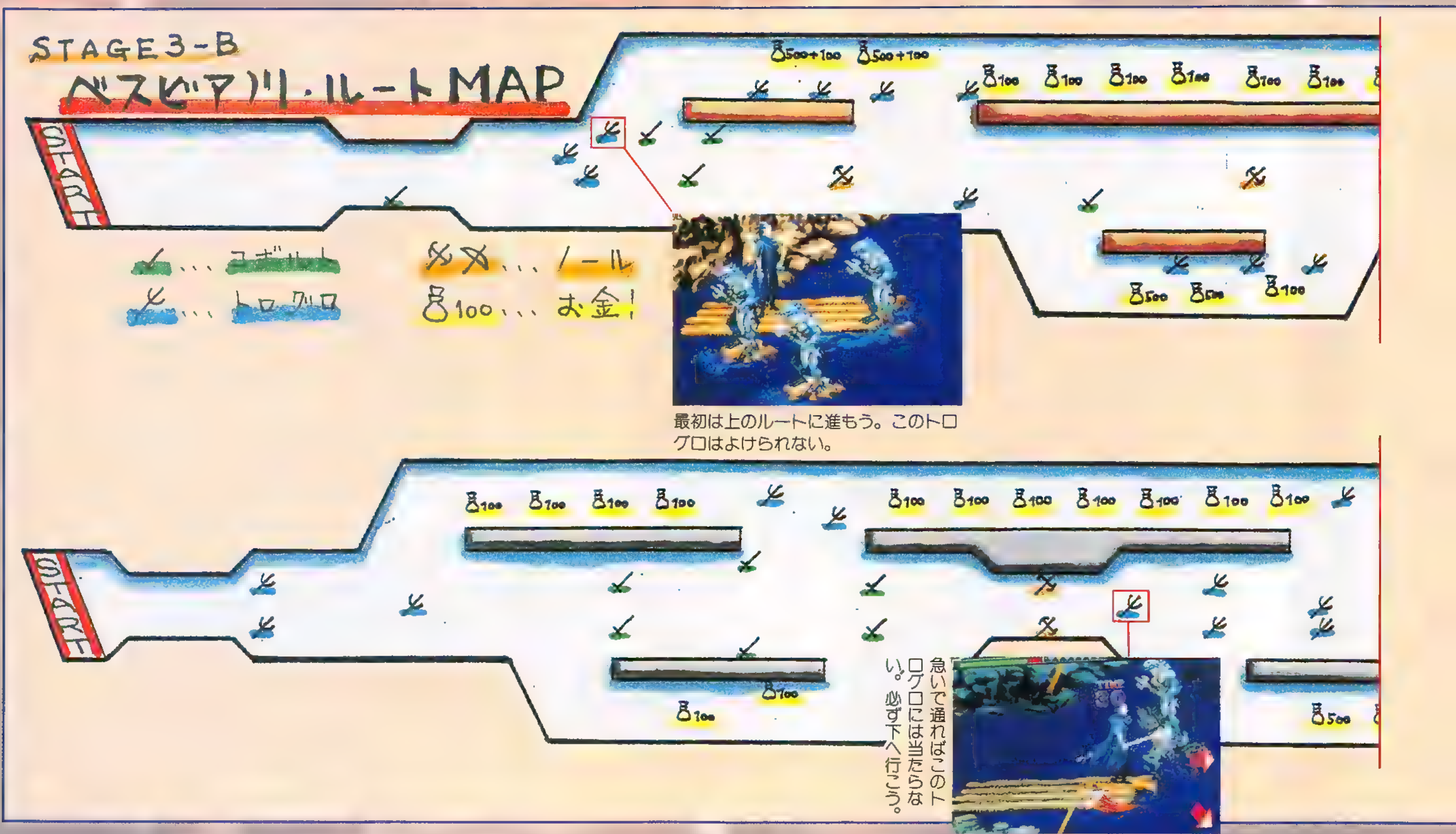


まず一気に左端へダッシュ。


ダッシュ必殺技で転ばせ、ザコと向き合うように斬る。


ヘイストをかけて斬りまくれ！

撃には注意しなければいけないが、背を低くしているためくらいにくい。
　うまくはまってくれれば、実に楽に倒せるぞ。ここでは左端パターンを紹介したが、サソリ男を出現直後、ダッシュ必殺技で右側の画面端に追いこむパターンもある。これでもいい。
　クレリックの場合は、ストライキング・ブレスをかけてからできるだけ攻撃していこう。
　②画面中央で連続攻撃（ファイター＆シーフ）
　ダッシュ必殺技で転ばすまでは、①と同じ。ただ、広く動ける場所で転ばし、倒れているところを斬りまくる。画面端ではめるより、パターンが崩れても逃げ道があるのが有利な点。
　この場合、ザコの動きに注意。できるだけ、ザコに背を向けず、正面に向き合ってサソリ男に追い打ちするようにしよう。ザコが近づいてきてもサソリ男もろとも斬り倒せる。
　垂直ジャンプされたら、同時押し必殺技で回避してもいい。ファイターの体力なら十分だ。
　③強力な攻撃魔法で一気に倒す（マジックユーザー）
　１Ｐ側なら、強力な全体攻撃魔法でサソリ男の体力のほとんどを奪える。カーソルを、連続して魔法を使いやすいようにコンジュアエレメンタルに合わせておく。
　そして、コンジュアエレメンタル３発、アイスストーム３発、ライトニングボルト４発（１面でライトニングボルトのロッドを取っておく）をたて続けに使い、少し追いうちで殴っておけば、それだけで終わり。超ゴリ押しだ。次の面では魔法は全回復しているから、節約する必要はない。
　これで足りなかったら、プロジェクトイメージを使って無敵になって攻撃しよう。スタート直後、一気に画面をスクロールさせ、プロジェクトイメージを使って画面端にはめてもいい。その後にすぐ攻撃魔法ラッシュをすれば、あっという間に終わりだ。
　④補助魔法を使う（エルフ）
　サソリ男が着地すると同時に、インビジビリティの魔法を使う。そうして、一気にダッシュして画面の左端に誘導する。消えている間にカーソルをヘイストに合わせ、まずは斬りつける。
　画面の左端に倒したら、ヘイストをかけてバリバリ斬りつけよう。ただ、後ろから攻撃してくるトログロダイト、グールは振り向いて斬るかサマーソルトではね返すようにする。
　ヘイストを２回使えば、運がよければそのまま倒せる。体力が残っていたらアイスストーム２発＋追いうちでとどめを刺そう。最初にアイスストームを使っておいてもいいだろう。



最初は上のルートに進もう。このトログロはよけられない。
急いで通ればこのトログロには当たらない。必ず下へ行こう。

仲間割れもまた楽しい

パーティープレイのすすめ

パーティープレイ。すなわち多人数協力プレイしてこそ面白いゲーム、それがD&Dである。集い来たりて、皆でやるべし。

担当：石井ぜんじ　協力：編集部の徹夜パーティー組

協力プレイの神髄を味わえ！

D&Dシリーズは、協力プレイが非常に緻密に、戦略的にできている。他の今までのゲームのように、2～3人で左右に分かれて、ウォリャー！と乱戦になるようなゲームではないのだ。

多人数になればなるほど、お互いに協力し、シナリオ通りに戦いを進めていかなければならない。1人プレイ時に要求される、計画性と状況に応じた的確な判断力が、多人数だとより深く必要となる。それがカプコンのD&Dシリーズなのである。

今まで、多人数プレイなんて、継続してゴリ押しだけで進むつまんない遊びだよ、と思っていたキミも、だまされたと思ってトライしてみよう。逆に、ただお金にまかせて進んでいた人も、本当の面白さを知ってほしいと思う。

それぞれに役割がある

一人プレイのときには必ず自分だけで相手を倒さなければならない。だが、多人数だと、自分の得手、不得手をお互いがカバーできる。それぞれ違った動き、戦い方をして、役割分担をしていくことになる。1つの目的に向かって、お互いに別のことを考えて行動するのが楽しいところだ。

大ざっぱに言えば、肉弾戦はザコ戦、ボス戦共にファイター、ドワーフで戦う。マジックユーザーはザコ戦はあまり戦わず体力温存し、ボス戦で強力な全体攻撃魔法、毒針のクリティカルヒットが炸裂する。

クレリックは回復魔法を使ったり、ブレスをかけたり忙しい司令塔的存在。ターニングアンデットもあるのでパーティーには欠かせない。シーフは、戦闘にはあまり加わらず、スリングで後方支援。だが、ワナを見抜き、宝箱が開けられるので重宝する。エルフも、魔法、アロー、剣で後方支援。体力がないので無理は禁物。

このように、それぞれの戦い方を知り、特徴を生かした行動をすることによって活路を切り開いていこう。

大事なのはコミュニケーション

まずは、基本から説明してみよう。最初に大事なのが、お互いのプレイヤーの意志疎通である。つまり、かけ声重要ということだ。

〃声を出していこうー〃

いきなり部活動みたいになってしまったが、これが大事なのである。D&Dは、誰が何をどの順番でするかがとても重要なゲーム。お互いに指示し合って、計画通りにプレイを進めていこう。

最初のうちは、1人プレイの経験の長い人の言葉を信じよう。でも、キャラの違いをすべて把握するのが大変なので、積極的に発言していくことが大切だ。

次に、特にボス戦だが、戦いのシナリオを決めていくことが重要。1つの例を挙げてみよう。

①ボス出現直後に待ち構えてダガー9連射+斬りつけ1セット（ファイター）

②魔法連打（マジックユーザー）

③ブレスをかける（クレリック）

④ファイターで斬りまくり

このようなシナリオは、プレイ前に決めておきたいが、その場、直前での指示、確認も大事だ。お互いがシナリオを理解していないと、①～④のように戦いが進まない。行き当たりばったりでなく、計画的に行動することが非常に重要なのだ。

その他に、これは横スクロ



ザコ戦の典型的配置。2手に分かれつつ、シーフは逃げに回る。



ボス戦での配置。クレリックは何かと非常に忙しい。マジックユーザーは安全な場所へ。



STAGE 3のこの場所は、協調しないと全員が落石に当たる。



魔法が尽きたら、ブレスをかけて斬りまくる。シナリオ通り進めよう。



まず、マジックユーザーが魔法を使いまくる。

ールアクションのお約束なのだが、画面のスクロールを動かないように止める役が必要だ。ファイターが、画面外へ向けてバリバリ斬っていると、画面がファイターの歩いていく方向にスクロールしてしまうと都合が悪い。

ここは、他キャラが別の端に行き、画面が動かないように固定してあげたほうがよい。こうすれば、画面外に向けて斬れるので、反撃されにくくなるし、余計な敵を出現させずに済む。

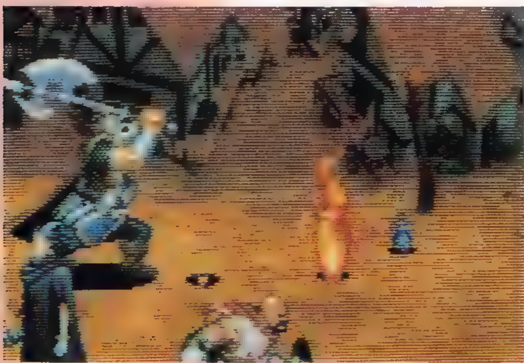
また、はさみうちにならないように二手に分かれて、カバーし合うことも必要だ。こういうセオリーは、D&Dといえども他の多人数同時横スクロールゲームと同じである。



魔法を使っている最中に、他のキャラがカーソルを合わせる。

パーティプレイ時のアイテム重要事項

このゲームのパーティプレイで、重要なのが宝箱、アイテムに関する知識である。お互いが、勝手に宝箱を開けたりアイテムを拾ったりしていると、全員が不利になる。誰が宝箱を開け、どのアイテムを取るべきなのか、基本的な考え方を説明していこう。



ドワーフ、ファイターだと小さいポーション。



エルフなら、スーパーヒーリングだ。

①宝箱は誰が開けるか

まず、誰が宝箱を開けるかが問題。キャラクターによって、出てくるアイテムが違うのである。一応、出したキャラクターが取ったほうが良い場合が多いが、別のキャラが取っても構わない。

大ざっぱな傾向として、体力ゲージの短いキャラは体力回復が出易い。体力回復を出したかったら、マジックユーザーとエルフに宝箱を開けさせたほうがいいだろう。

1面（STAGE2）のボス対決時に残せるポーション（上のほう）が、いきなりキャラによって出るものが違う。ファイター、ドワーフだとスーパーヒーリングポーションが出ないので、他のキャラに開けてもらうようにしよう。

その他でも、リング系の宝箱で出現するものがキャラごとに違う。2面のサソリボス対決時に、上にポーションがある。これは、マジックユーザーならキュアシリアスワンズ、エルフならコンティニューアルライト、ファイターならライトニングボルトと出るアイテムが変わってくる。パーティーにとって、一番役立つアイテムを出すキャラクターに宝箱を開けさせよう。



ここのリングは、マジックユーザーに出させるとキュアシリアスワンズ。

特に、後半ステージでは強力な武器など、レア系のアイテムが入っている宝箱もある。声をかけ合って情報交換してから宝箱を開け、大事なアイテムを消さないようにしよう。

パーティーにシーフがいれば、宝箱を開けるには鍵がいらない。しかし、別のキャラに開けさせる必要があるので、カギは拾っていかなければいけない。カギは全員兼用で、誰が拾っても誰でも使えるようになっている。

②スクロールアイテムは誰が取るか

敵を倒したときや、宝箱を開けたときに出るアイテムを誰が取るか。これも考えて取っていかないと損することになる。

特に注意が必要なのが、魔法の素となるスクロールアイテムだ。ファイター、ドワーフなど使えないキャラは持てないからいいのだが、マジックユーザー、エルフ、クレリックの誰が取ってもいいというわけではない。スクロールがマジックレベルいくつなのかによって、取るキャラが決まってくる。

主に優先されるのはマジックユーザーだ。だが、レベル2の魔法は持っていないので、クレリックに優先して取らせたほうがよい。また、レベル4～5の魔法は、クレリックのキュアシリアスワンズ、キュアクリティカルワンズに対応しているので、これもクレリック優先だろう。



スクロールは、レベルによってどのキャラが取るか決めよう。

マジックユーザーはレベル2、エルフはレベル6～8、クレリックはレベル1、6、8の魔法が存在しない。だから、そのレベルのスクロールを取ってもまったく意味がないので注意しよう。くわしくは、26ページのレベル別魔法リストを参照してほしい。

③その他アイテムの取り方

1～2人プレイ時に、画面の下に表示されるのが装備アイテムである。これは、3～4人プレイ可能なゲーム設定のときは、画面上には表示されない。だが、1～4Pボタンを押せば、一定時間装備アイテムを表示してくれるようになる。

この装備アイテムも、誰が取っていくかが問題になる。魔法パワーUP系のイヤリング、各種ロッドはまずマジックユーザー優先で持たせていったほうがいいだろう。他にも、ファイターに攻撃力UPのブレスレットをつけていくなど、キャラ特性を考えて計画的に取らせていく必要がある。

魔法のリングなども、誰が拾うかセオリーがある。キュアシリアスワンズは、自分で体力回復できないクレリック以外に持たせるのが基本。防御力、体力の少ないキャラに持たせたい。

魔法のリングは、対応するロッドと持っているキャラが持つのが基本。それ以外は、開きのカーソルの多いキャラが取っていこう。

開きのカーソルがないと、戦いの最中にアイテムが拾えなくなり、剣が振れなくなってしまう。これは、多人数プレイではありがちな現象であると共に、非常に危険な事態だ。

そこで、アイテムでお手玉しないように、アイテムの回収係も必要。自分のためでなく、人のためにもアイテムは掃除しておこう。

また逆に、これを利用してアイテム・装備アイテムを受け渡しすることができる。カーソルが満タンか、装備アイテムを持っているときに同じスペースの装備アイテムを拾うと、元に持っていたアイテムを地面に落とす。それを他キャラが取れば結果的にアイテムの受け渡しが可能となる。

今回は、大まかなことを説明したが、次回からはキャラを決めて、特定の組み合わせで具体的に攻略を進めていきたい。君たちも、パーティーを組んで名前をつけて、チーム内神田ドラゴンスレイヤーズなんて感じで遊んでみると、面白いと思う。

●自分たちのパーティーの組み合わせと名前、その得意技（有効なものからウケ狙いのものまで）を書いて編集部に送ろう。お便り紹介していくつもりなので、ぜひヨロシクー

D&D2・魔法パート2

どこでレベルアップするかを覚えい!!

ミクロの魔法理論R

魔法を効率よく使うには、どこで回復するか、どの魔法が何レベルかを覚えるのが超重要だ。

担当：C・LAN

自分のレベルを把握せよ

このゲームのそれぞれの魔法には、レベルという概念がある。プレイヤーレベルとは別に、マジックミサイルならレベル1、ファイヤーボールならレベル3というふうに個々の魔法ごとにレベルが決まっている。

注意してほしいのは、同レベルに複数の魔法が存在することだ。例えばファイヤーボールとライトニングボルトはともにレベル3（第3レベル）の魔法である。ファイヤーボールを使えば、ライトニングボルトのストック数も減ってしまうのだ。表のほうを参照して、どの魔法が重複しているのかを確認してほしい。



ライトニングボルト！最後の一発を使ったぜ。



レベルが同じファイヤーボールも使えなくなってしまった。

魔法温存に意味はなきものと知れ！

特定のボスを倒してキャラクターがレベルアップすると、魔法力が全回復する。このときに新しい呪文を修得したり、初期保持数が増えたりする。詳細は「キャラ別魔法使用回数表」を参照のこと。

レベルアップポイントを覚えれば、より計画的に魔法を使うことができるのでしっかり見ておこう。

全回復するということは、つまり「温存したままレベルアップする」のは意味がないということだ。アイテムのスクロールを取りまくれば、レベルアップ後の所持数を越えたまま継続されるが、例えば特定の場所で1つの魔法が9個必要で…ということでもない限りは、使わずにスクロールアイテムでため続けるメリットはない。レベルアップポイントを覚えたら、うまく使い切ることを考えよう。

スクロールアイテムは色分けされているが、これは単にレベルの違い。レベル1が青で、以後レベルが上がるにつれて緑→黄→赤と変わっていく。キャラによって該当する魔法がない場合があり、そのときは取っても意味がないので、特にパーティープレイをする際は注意しよう。



魔法は使い切ってレベルアップに臨もう。

レベル別魔法リスト

	エルフ	マジックユーザー	クレリック
LV1	マジックミサイル	マジックミサイル	――
LV2	インビジビリティ	――	ブレス ホールドパーソン
LV3	ライトニングボルト ファイヤーボール／ヘイスト	ライトニングボルト ファイヤーボール	ストライキング コンティニュアルライト
LV4	アイスストーム ポリモーフ・アザー	アイスストーム ウォールオブファイヤー	スティックス トゥ スネーク キュアシリアスワンズ
LV5	コンジュアエレメンタル	コンジュア エレメンタル クラウドキル	インセクトプラーグ キュアクリティカルワンズ
LV6	――	フレッシュトゥストーン プロジェクトイメージ	――
LV7	――	リバースグラビティ	ホーリーワード アースクェイク
LV8	――	――	――
LV9	――	メテオスウォーム パワーワードキル	――

キャラ別の注意点

ここからはキャラクター別に魔法をどこで使うかを考えてみよう。



D&Dの世界ではプレイヤーの上限レベルは36だが、エルフに限りMAXは10。つまりレベル8からスタートするエルフは2回しかレベルアップしないのである。しかしそれでは後半魔法がすぐに尽きてしまうので、いくつかの魔法力回復ポイントがある。

・ディスプレッサービースト
・レッドドラゴン
・エザーホーデン
・ナグパ

の4カ所だ。もともと剣、盾が使えるエルフの魔法力は低いが、補助魔法のヘイスト、インビジビリティは非常に役に立つ。レベル3にライトニングボルトとヘイストが重なっているのでどちらを使うか迷うところだ。ファイヤーボールはいまいち使いどころが少ないので考えなくてもいいかもしれない。

レベル4はアイスストームで決まり。前作の最強魔法だけあって、今回もできるだけボス戦に取っておきたい魔法の一つ。リッチ・デイモスに効果絶大だ。



M・ユーザーはデイモス以降、レベルアップする場所がずっと先までない。そのため、よほど緻密なパターンがない限りはレッドドラゴンに戦いを挑む必要が出てくるだろう。
レベル3・4のファイヤー系の魔法2つは、やはり使わず、ライトニングボルト、アイスストームに回そう。レベル6のフレッシュトゥストーンもいらない。プロジェクト・イメージでボスに毒針のクリティカルを期待しよう。
また、レベル2の魔法は存在しないのでスクロールを取っても無駄。クレリックやエルフに取らせること。



クレリックにはレベル1・6・8以降の呪文がない。迷うのがレベル4。多人数でプレイしているときに、M・ユーザーのアイスストームにするか、あるいはクレリックにキュアシリアスワンズにするか…状況に応じた対応を。
クレリックはレベルアップ回数が多い。つまり魔法も回復する機会が多いので、少なくともキュア系だけはバンバン使って、なるべく残さずにボス敵を倒したいところだ。
少し特殊なのが、レベル5の魔法2つ。ディスプレッサービーストを倒すとホーリーワードかアースクェイクを覚えるが、そのときに同時に覚えているのだ。そして使用回数はレベル7よりも最終的に少ない。わりと謎だ。

コンジュア・エレメンタルの秘密



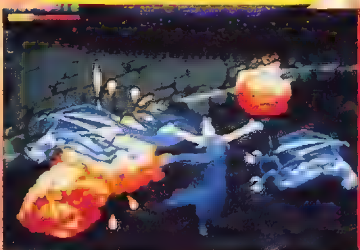
エルフとM・ユーザーのレベル5魔法、C・エレメンタルは2種類ずつあるが、使いわけはできるのだろうか？
答えはイエスだ。法則は実に簡単。キャラクターが左右どちらを向いているかで決まっているのだ。どう対応しているかは自分で調べてみよう。

〈3・30号のお詫びと訂正〉

前号の記事に誤りがありました。ご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。
P・21…発売バージョンの危険回避技には無敵時間あり
P・22…ホーリーネスリングの効果に「ターンアンデッドで点数が入る」を追加
P・23…Lボルトで上空の敵を攻撃することはできない
P・24…クラウドキルはアンデッド以外のボスにはダメージを与える
P・25…アースシェイク・アースクェイク（2P専用）
P・30…M・ユーザーの魔法の回復量は本号参照

最強魔法紹介

メテオスウォーム



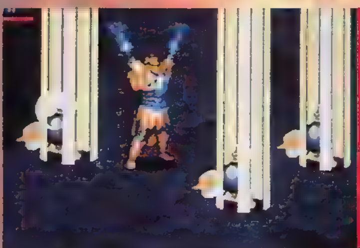
本当は強力なんだろうけど、使う機会があ…ねい！

パワーワードキル



メテオと同様にヤツに対してしか使えない。ヤツとは？

ホーリーワード



デモでシンに使われる魔法。効く敵が意外に少ない。

アースクェイク



地上の敵に大ダメージ。ザコ大挙地帯で使うとよいかも。

●キャラ別魔法使用回数

〈エルフ・LV 8スタート〉

プレイヤーレベル	倒すとレベルアップするボス	魔法使用回数初期値							
		LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
LV8	（ゲームスタート時）	4	3	2	2				
LV9	ダークウォーリアORマンスコーピオン	4	4	3	2	1			
LV10	オーガブラザーズORビホルダーORグリーンドラゴン	5	4	3	2	1			

〈マジックユーザー・LV14スタート〉

プレイヤーレベル	倒すとレベルアップするボス	魔法使用回数初期値							
		LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
LV14	（ゲームスタート時）	5		4	4	3	2		
LV15	ダークウォーリアORマンスコーピオン	5		4	4	3	2	1	
LV16	オーガブラザーズORビホルダー	5		5	4	3	2	2	
LV17	リッチ・デイモス	6		5	4	4	3	2	
LV18	※レッドドラゴン	6		5	4	4	3	2	
LV19	エザーホーデン	6		5	5	4	3	2	
LV20	ナグパ	6		5	5	4	4	3	1

〈クレリック・LV12スタート〉

プレイヤーレベル	倒すとレベルアップするボス	魔法使用回数初期値							
		LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
LV12	（ゲームスタート時）		4	4	3				
LV13	ゴブリンウォーマシン		5	4	3				
LV14	ダークウォーリアORマンスコーピオン		5	5	3				
LV15	テルアリン		5	5	3				
LV16	マンティコア		5	5	4				
LV17	ディスプレッサービースト		6	5	4	1		1	
LV18	※レッドドラゴン		6	5	4	1		1	
LV19	フレイムORフロストサラマンダー		6	5	4	1		2	
LV20	エザーホーデン		6	5	4	1		2	
LV21	ダークウォーリアー2		6	5	5	1		2	
LV22	ナグパ		6	5	5	2		2	

※レッドドラゴンに行かない場合、マジックユーザーの上限レベルは19、クレリックは21になります。ただしパーティープレイで特定ルートを通れば、MAXレベルが21、23になることもあります。

美少女にして100歳を超す
エルフ

全キャラ中最もできることが多いキャラ。強いんだけれど体力ゲージの短さが不安。

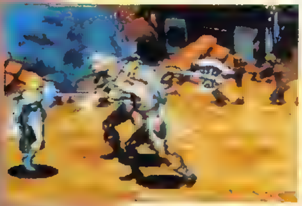
担当：石井ぜんじ

万能かつテクニカル それがエルフ

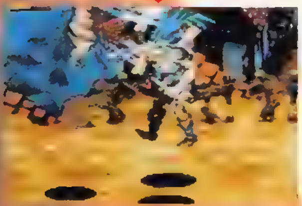
エルフは、非常に多彩な戦法がとれる。やれることの多さでは、全キャラ中文句なく一番だろう。魔法キャラにもかかわらず、剣も盾も使えるというのが特徴だ。

魔法は、主に攻撃魔法だが、ヘイストを中心にした補助魔法が強力。何でもできるが中途半端に見えるエルフの数々の技の中で、ヘイストとインビジビリティの存在はきわ立っている。

良いことずくめのエルフだが、最大の欠点は防御力の低さ。特に、打撃系の攻撃にはめちゃくちゃ弱いので注意しよう。



相手の攻撃をまず盾（剣振りの後、ボタン押したままレバー後ろ）で受ける。



ガードしたら、すぐレバー前＋斬りボタンでガードアタック。

戦士としてのエルフ

エルフの剣は、リーチがかなり短い。そのため、軸をずらしてリーチの届くギリギリから近づくようにして斬っていかないと危険だ。

振りの速度もあまり早くなく、相手にはさまれると危険。連続して振った場合、3打目が威力が強いが大振りなので注意しよう。ちなみに、押しっ放しのサマーソルトは、威力が弱いが後ろからのジャンプ攻撃を返せる。普段は暴発しないようにしたい。

一方、かなり強いのがレバー下↑上の対空斬り上げ攻撃。とてもエルフとは思えないほどの威力があるので、多用していこう。ザコ戦、ボス戦共に、一気に体力を奪いたいときに使う。

また、ガードからレバー前でできるガードアタックも、この下上攻撃になる。これも非常に使う機会が多い。ノールオブアックスや対ボス戦に使っていこう。

その他に、特殊攻撃として使えるのが、ジャンプレバー下入れ攻撃である。これは、下方向に突きながら、当たると上にはねて再び突ける性質がある。連続して、4回まで相手の上ではずめる。画面の左右の端だと、連続になりやすい。

気絶値が高く、倒れた相手への追いうちにも使えるという利点がある。ちなみに、点数も10点ずつ入る。それほど使う技ではないが、一応覚えておこう。



下突きではねながら連続攻撃だ。

エルフならでは 魔法＆アイテム戦法

エルフの真骨頂は、魔法をうまく戦闘に組みこんでいく工夫にある。マジックユーザーにはできない、いろいろなバリエーションがあるぞ。

エルフの切り札の魔法と言えばヘイストだ。これを使えば、異常な速さで斬りつけることができ、攻撃力が一気に上がる。矢を撃つスピードも当然メチャクチャ速い。

しかも、足が速いので、敵の攻撃をかわしやすく、敵が反応する前に斬りつけることができる。すべてのボスに有効な、対ボス用究極魔法と言っていいだろう。

次に大事なのが、インビジビリティの魔法。これをかけると、かなり長い時間相手から自分の姿が見えなくなる。デイモスなど、上級のボスにはきかないものがいるが、たいていの敵は立ち止まってしまう。

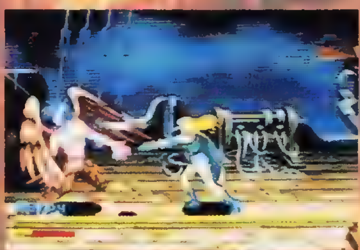
その間は安全なので、じっくりカーソルを合わせてアイテム・魔法の順番を調整できる。背後へ回って、1セット斬りつけよう。

だが、もっと役立つのがダガー・ハンマーなどと組み合わせる戦法。インビジビリティを使えば、確実にヒットさせられる。ダガーを9発連続して当てられれば、かなりの攻撃力だ。この"消えダガー"戦法も、ボス戦の切り札と言っていい。

それ以外は、マジックユーザーと重複する魔法が多い。その中で、安定して使えるのがアイスストーム。ヘイストと違うレベルなので、使ってもヘイストの回数が減らない。確実に全体の敵にダメージを与えられる。その他、マジックミサイル、ライトニングボルトの魔法を要所で使っていこう。



まず消え～る。ウインドウを開いても気づかれない。



背後に回って、ダガーを連打！

使えるぞアロー

エルフは、無限に使えるアイテムとして、アローがある。カーソルを合わせておけば、数の心配をしないでいくらでも使えるぞ。

アローは、普段は単発だが、ボタン連打すると5連射になって速射してくれる。ぜひ覚えておこう。しかし、速射してしまうと、5発撃ったあと大きな隙ができてしまう。状況を見極めて使おう。

では、実戦でどういう相手にアローを使っていくか。一番有効なのはヘルハウンドに対してだ。ヘルハウンドが画面端に離れてウロウロしていたら、遠間でアロー連射。近づかずに倒せる。ノール・オブアックスにも有効だ。

逆に、使えない相手は矢が当たらない相手だ。背の低いゴブリン、コボルドと、魔法系のシルバーアローなどでないとダメージを受けないガーゴイルや上級ボスにはアローは使えない。ジャンプ攻撃が得意な、スケルトンなどにも使わないほうがいいだろう。



ヘルハウンドにアローが大活躍するぞ。



そう簡単にはやられないのだ
クレリック

戦闘能力が高く、体力回復魔法が使えるクレリック。
操作に慣れれば、確実に先へ進めるようになるぞ。

担当：KAL

普段はダッシュ必殺技で決まり！

クレリックは、通常の武器攻撃、つまりアタックボタン連打が弱い。振りが遅く、"根元"がスカスカなため攻撃が空振りしたり、反撃されたりしてしまう。

それに引き替え、⇩⇦⇨＋A（右向き時）で出るダッシュ必殺技はかなり性能が良い。

そういうことなので、普段クレリックは、ダッシュ必殺技を使いまくって闘っていくといい。

レバー下↓上で出る対空必殺技は、ハッキリ言って使わないほうがいい。ダッシュ必殺技が高性能なのとは逆に、対空必殺技はひどく使いづらいので、非常時以外は忘れてしまおう。

ほかに覚えておくと便利なのは、しゃがみ中（レバー真下＋ジャンプでしゃがむ）のしゃがみ攻撃。クレリックは立ち攻撃は振りが遅いが、しゃがみ攻撃は全キャラ中でもトップクラスの振りの早さだ。

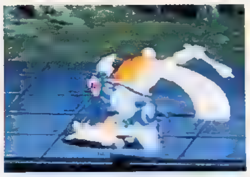
これがどういうときに役に立つのかというと、主に対ボス戦。前述の連続攻撃等で転ばせたあと、倒れている敵を直接しゃがみ攻撃で殴ってやるのだ。



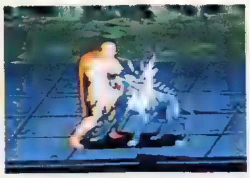
通常攻撃の1打目。近づきにくいときは、いきなりダッシュ必殺技で突っ込む。



そしてすぐにレバー前＋Aの強攻撃を出して…、



続けてダッシュ必殺技を出す。格闘ゲームのキャンセル技の要領で、素早く入力する。



その後、吹っとび中の敵にさらに攻撃を加える。1打目から同じ操作を繰り返すのだ。

アンデッドモンスターが敵ではない！

クレリック最大の特徴といえばコレだ。A＋Bの2つのボタンを同時押しすることで発動する「ターニングアンデッド」は、画面中の不死の怪物（グール、スケルトン）を一撃で破壊するか追いかえしてしまう。また他キャラの緊急回避技と違って使っても体力を消費しないので、何回でも、使いたいだけ使っていけるのだ。



スケルトンやグールなんて、全然怖くないね。

このゲームにはスケルトンやグールが割と多く出現するので、これらを闘わずして撃退できるターニングアンデッドの出る所では、画面の一番上か下にくっついて唱えまくるのだ。

ただしターニングアンデッドで倒してしまうと、スクロール（魔法の使用回数UP）などを出す可能性のあるグールらが、何も残さずに消えさってしまう。ホーリーネスリングを装備しない限り、得点も入らない。

ということで、上手になってプレイに余裕が出てきたら、なるべくグールとは普通に闘うようにしよう。

魔法は惜しまずどんどん使え！

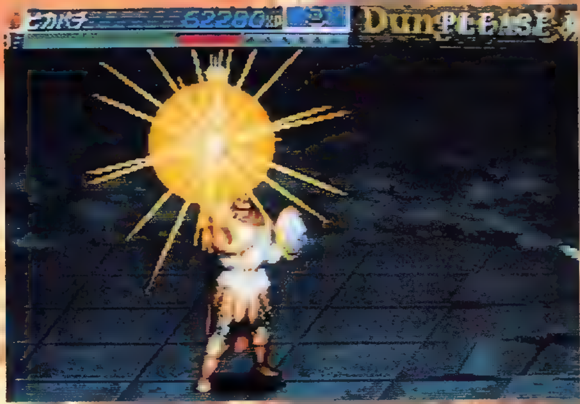
各ステージをクリアしたときに「レベルUP画面」が表示されると、魔法の使用回数が回復する。クレリックは全面中のほとんどの面でレベルUPするので、魔法をどんどん使っていけるのだ。なかでも特に重要なのは、ボス戦で重ねがけすると異常な攻撃力を示す「ストライキング（武器威力UP）」と「ブレス（パーティ全員の攻撃力UP）」。

この2つの魔法は、ボス戦以外ではあまり必要ではないので、つらいうちは（多人数プレイではなおさら）人型生物を3体まで金縛りにする「ホールドパーソン」を使っていくといい。

刃物は使えない

これも大きな特徴。刀剣類は一切拾うことができないのである。後半で役立つシルバーダガーや氷の剣、ドラゴンスレイヤーといった便利アイテムが使えないので、ちょっぴり損した気分だ。

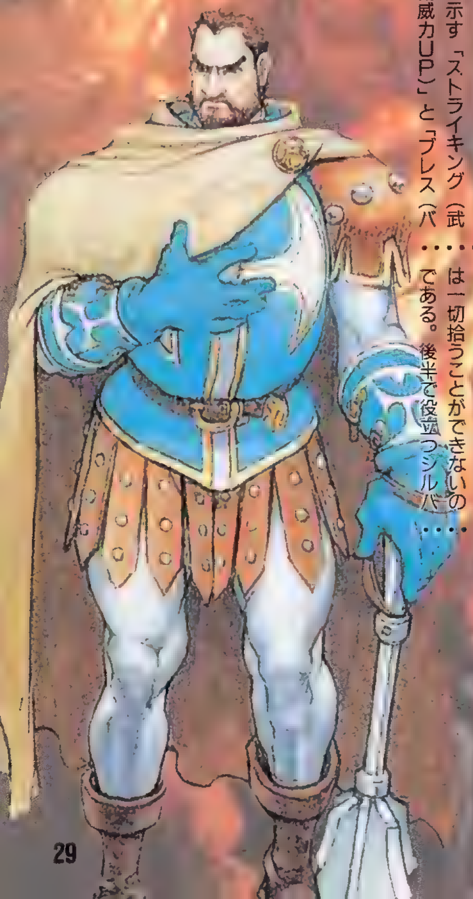
プレイ中、ダガーや矢、剣などが落ちていたら、そこには近づかずに闘おう。いつまでも回収できないので「アイテムを拾おうとするモーション」が出続けて攻撃できないからだ。意外と重要だぞ。



ボスと闘うまえにストライキングに合わせておき、始まると同時に使用。



そしてすぐにセレクトボタンを2回押せば、続けてブレスもかけられる。



「88のDってとこか?」

LAST BRONX 東京番外地

© SEGA

今回はセガAM３研による「武器解説書」をメインにキャラクターを見ていくぞ!

担当：㊥

「LAST BRONX／東[illegible]回は以前の紹介[illegible]した"軍パンを[illegible]とその武器[illegible]しよう。

3連ピアスにバンソーコー

[illegible]暴走族、愚連隊等」とのこと[illegible]ラはそのファッションから恐らく"チナマ"だろうと思われる。

まず上から見ていくと、[illegible]のスナップ付きのキャップに[illegible]短めのベスト、腰にレーザーのウェストバックにアーミー



[illegible]ーマースタイルの美少女

キャラクター使用武器解説書 第[illegible]回 トンファー(Tonfa)

●**使用方法**

「トンファー」は、木製あるいは鉄・カーボンファイバーなどの硬い材質で作られた棒に、握るための取っ手を垂直に取り付けた近接戦闘用の武器である。通常は二本一組で使用される。

攻撃時には棒の長辺を前方へ突き出し、打撃や突きを繰り出すことが多く、予想外の変化に富み非常に防御しにくいものとなっている。さらに"テコの原理"によって通常以上の破壊力を得ることができる。また、打撃・突きのみだけではなく相手の武器を拘束して使用不能にしたり、関節をきめて動けなくするといった特殊攻撃も可能である。

防御時には、攻撃態勢から瞬時にその長辺を肘に向けて平行に沿わせ、相手の攻撃を受け止めることが可能であり、逆に防御から攻撃への移行も自由に行える。

以上のことからまさに攻守一体の優れた武器といえるだろう。ただし、その使用にはかなりの熟練を要し、誰もが気軽に扱えるといったものではないのも確かである。

拳法などのアイテムとして使用されることが多く、単なる「武器」というより「武具」といえるかもしれない。

●**歴史的背景**

「トンファー」はその原形を中国の宋に見ることができる。

その時代には「トンファー」は「拐（カイ）」と呼ばれ、鉱山や坑道を掘削する際に使う、いわゆる工具として使用されていた。この「拐」がどのような歴史を経て対人用の武器になったのかは定かではないが、実際に使われるようになったのは明治以降であると記録されている。

現在では「トンファー」の攻守に長けた機能性によるアメリカ警棒として正式採用されていることは有名である。

●**当ゲーム上での使用**

「ラストブロンクス」では、女性キャラクターが、「トンファー」という武器が熟練を要すれば女性にでも扱え、さらにこの優れた武器の使用により男性との体力差までカバーできる面を考慮されて設定されていると思われる。

開発中の現段階では詳しい情報は得られていないが、打撃・突き等の攻撃、防御はもちろん投げや関節固めといった特殊攻撃も十二分に表現されていると予想される。



[illegible]ホンファ。[illegible]ーに[illegible]のグローブ"と[illegible]に[illegible]ている。私個[illegible]"帽子の[illegible]具合[illegible]点がチャー[illegible]研か[illegible]な[illegible]かい所まで突っ込んだ内[illegible]この資料、作り手の意気[illegible]がビシビシと伝わってく[illegible]るものがある。



[illegible]が今回の[illegible]ところだ



キャ[illegible]

上段攻撃モーション



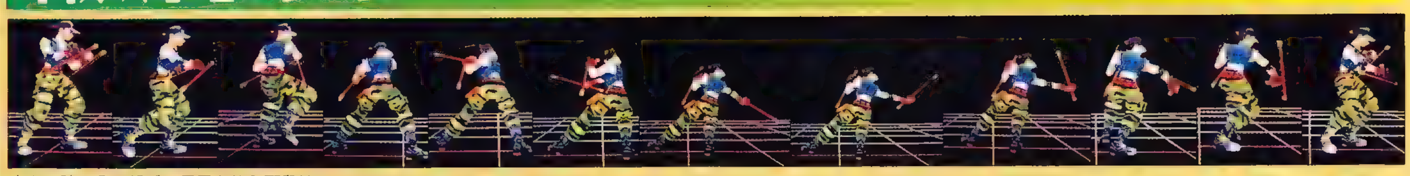
上方から２本のトンファーを叩きつける技。上段攻撃らしからぬハデな技だ。

中段攻撃モーション



体を回転させつつトンファーの長辺で打つ中段攻撃。

下段攻撃モーション



大きく踏み込み相手の足元を払う下段技。

全キャラクター別コマンド技表大公開!!

SOUL EDGE
ソウル・エッジ

おまたせしました!
いよいよ技表全公開だ!!

ソウル・エッジ　バンド



豪快な剣技!!

御剣平四郎

今回は新技とクリティカルエッジを紹介。

担当：SHO

技名		コマンド	攻撃タイプ	備考
掛	カケ	A	上	
双掛	ナラビガケ	A, A	上、上	
巴掛	トモエガケ	A, A, A	上、上、上	
掛旋	カケツムジ	A, A, ⇩A	上、上、下	
掛神楽	カケカグラ	A, A, B	上、上、中	
贄払	ニエバライ	⇦A	上	
脛旋	スネツムジ	⬂A	下	
拝	オガミ	B	中	
拝摺	オガミズリ	B, B	中、中	
拝巻	オガミマキ	B, B, A	中、中、上	
巻神楽	マキカグラ	B, B, A, B	中、中、上、中	
巻旋	マキツムジ	B, B, A, ⇩A	中、中、上、下	
風穴	カザアナ	⇨B	中	
贄掠	ニエガスリ	⇦B	中	
空神楽	ウツロカグラ	⇨➡B	中	
蹴	ケリ	K	上	
横蹴	ヨコゲリ	⬂K	中	
弾刺	ハジキザシ	⇦K	中	
弾割	ハジキワリ	⇦K, B	中、中	
稲穂巻	イナホマキ	⇩K	下	
稲穂刈	イナホガリ	⇩K, B	下、中	
朧神楽	オボロカグラ	A+B	中、中	
炎吠	ホムラボエ	⇨➡A+B	中	
差踏	サシフミ	⇩⬂⇨	特殊移動	
風穴	カザアナ	⇩⬂⇨B	中	
滑り淡雪	スベリアワユキ	走ってK	下	
殺メ時雨	アヤメシグレ	A+G	投げ	
離レ是藤	ハナレコレフジ	B+G	投げ	
榊ノ餞	サカキノハナムケ	背後をとってA+G	投げ	
八卦ノ鎬	ハッケノシノギ	⇦A+G	投げ	特定武器攻撃に対してのみ
六道ノ捌	リクドウノサバキ	⇦A+G	投げ	特定武器攻撃に対してのみ
鮭縫	アゼヌイ	⬂B	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ

巻旋

御剣の有効な技で巻旋（BBA⇩A）という技がある。連続技ではないが、判定が、中、中、上、下、と非常に強いのでどんどん使っていいだろう。



最後が下段なので使える。

拝割

中断が2連続でるこの技は、CPU戦や対戦でも非常に重宝する技だ。

相手を立たせるのにもってこいの技で、他にはリングアウトさせるのにも最適だ。この技をガードさせてからの稲穂刈などは御剣の使う最強のコンビネーション技である。

鮭縫

特殊なダウン攻撃で鮭縫（⬂B）という技がある。相手がダウン中のときのみの技だ。コマンド入力が意外と難しい

コツは、レバーを先に入力してからボタンを押す感じがいい。



入る状況は少ない。

御剣　クリティカルエッジ

三途ノ渡　サンズノワタシ	A+B+K, ⇦⬃⇩⬂⇨B+K	中	A+B+Kヒット中に

クリティカルエッジ 三途ノ渡

御剣のクリティカルエッジは、全部で7段技。初めに斬り付け、剣で突いてから足で剣を引っこ抜く感じだ。

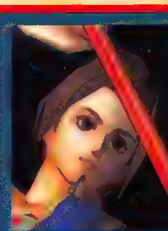
出し方は、ABK同時押しで斬り付けるが、3発目が当たったときに、⇦⬃⇩⬂⇨B+Kと、コマンド入力すると、出せるようになっている。

初めの攻撃が炎吠えと同じなので、どこで相手に当てるのかが重要になってくる。

使い所としては、少し離れてから使うか、相手の起き上がりに使うのがベストだろう。



技名		コマンド	攻撃タイプ	備考
刀撃	トウゲキ	A	上	
連牙撃	レンガゲキ	A, A	上、上	
刀撃蹴	トウゲキシュウ	A, K	上、上	
連牙疾風刃	レンガシップウジン	A, A, A	上、上、上	
連牙疾風脚	レンガシップウキャク	A, A, A, K	上、上、上、中	
連牙地掃脚	レンガチソウキャク	A, A, A, K	上、上、上、下	
連牙揚風刃	レンガヨウフウジン	A, A, B	上、上、中	
連牙転脚	レンガテンキャク	A, A, K	上、上、上	
刀柄連撃	トウヘイレンゲキ	A, A	上、上	
背転柄撃	ハイテンヘイゲキ	A, A, A	上、上、上	
背転柄撃蹴	ハイテンヘイゲキシュウ	A, A, A, K	上、上、上、中	
背転柄撃掃蹴	ハイテンヘイゲキソウシュウ	A, A, A, K	上、上、上、下	
速柄撃	ソクヘイゲキ	A	中	
柄撃蹴	ヘイゲキシュウ	A, K	中、上	
纏糸斬撃	テンシザンゲキ	A	中	
断撃	ダンゲキ	B	中	
断襲刃	ダンシュウジン	B, B	中、中	
背転断襲刃	ハイテンダンシュウジン	B, B, B	中、中、中	
潜牙断襲刃	センガダンシュウジン	B, B, A	中、中、下	
烈纏糸	レッテンシ	B, A	中、上	
滅纏糸	メッテンシ	B, A	中、下	
断撃蹴	ダンゲキシュウ	B, K	中、上	
尖撃	センゲキ	B	中	
連尖撃	レンセンゲキ	B, B	中、中	
尖纏糸	センテンシ	B, A	中、中	
潜牙連尖撃	センガレンセンゲキ	B, A	中、中、下	
進断撃	シンダンゲキ	B	中	
断撃伐採儀	ダンゲキバッサイギ	B, A+B	中、中	ダウン中の相手にもヒット
揚撃	ヨウゲキ	B	中	
側面蹴	ソクメンシュウ	K	上	
腹突蹴	フクトッシュウ	K	中	
鉤爪蹴	コウソウシュウ	K	上	
滑面蹴	カツメンシュウ	K	下	
回天蹴	カイテンシュウ	➡K	中	
回天跳蹴	カイテンチョウシュウ	➡K, K	中、中	
回天跳撃蹴	カイテンチョウゲキシュウ	➡K, K, K	中、中、中	
潜身蹴	センシンシュウ	走ってK	下	
旋陣粉砕儀	センジンフンサイギ	A+B	中	
旋陣烈纏糸	センジンレッテンシ	A+B, ⇨A	中、上	
旋陣斬馬撃	センジンザンバゲキ	A+B, ⇨A, B	中、上、中	
重旋陣	ジュウセンジン	A+B, B	中、中	
円舞刀蹴	エンブトウシュウ	B+K	中	
跳転腿	チョウテンタイ	A+G	投げ	
柄首刈落	ヘイシュガイラク	B+G	投げ	
脱肩倒	ダッケントウ	背後をとってA+G	投げ	
岩砕蹴	ガンサイシュウ	K	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
成式揚身伐採儀	ソンシキヨウシンバッサイギ	A+B	ガード不能	Gでキャンセル



あたってごらん、痛いから
ソン・ミナ

やっぱりクリティカルエッジも派手だったミナ。これは当てなきゃ。

担当：KAL

成式揚身伐採儀

これまでにも度々紹介してきた超派手な技。断撃伐採儀という2段技の後半部分と同じモーションのものだ。

この技は、いわゆるガード不能技。そして威力も大きい。

そのかわり予備動作が大きすぎるため、モーションを見てから簡単に回避、反撃されてしまう。そこで、上昇しきる前までならGボタンで中断できるのを利用して、フェイント→横斬り等で避け攻撃を誘い、迎え討ってやろう。



確実に当てたい。

岩砕蹴

ダウン攻撃。相手が倒れているときにのみ出せる技だ。

ほかのダウン攻撃と違って跳び上がってから攻撃するわけではなく、その場から足を伸ばして踏みつける分、ダウンさせてから攻撃するまでに時間がかからない。もちろん威力や有効範囲はそれ相応に小さくなってはいるが、利用価値は高いぞ。

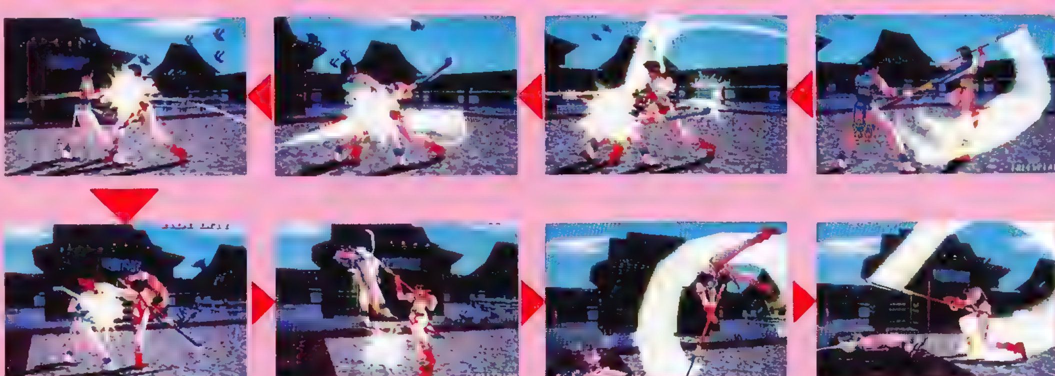
中段キックの腹突蹴や、格好いい連続技の背転柄撃蹴（A⇦AAK）ヒット後などに狙ってみよう。



多用していこう！

ソン・ミナ`クリティカルエッジ

成式奥義連弾儀	ソンシキオウギレンダンギ	A+B+K, ⇦⇦A+B	中	A+B+Kヒット中に



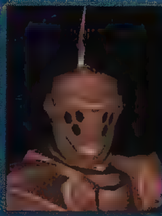
クリティカルエッジ 成式奥義連弾儀

ミナのクリティカルエッジがこれ。全8段の連続攻撃だ。ただし、7発目は上へあがるためのモーションなので、相手にヒットすることはない。

コマンド入力に関してだが、A+B+Kのみの入力だと4発目で終わってしまい、スキも大きい。後半のコマンドをきちんと入れれば残り4発が出るわけだが、これの入力タイミングがなかなかシビア。

ところが、実は簡単な入力方法があるのだ。単にレバーを後ろ方向にガチャガチャ入れながら、A+Bを同時に連打するだけ。これでもう、途中で止まってしまってガッカリなんてことはなくなるぞ。

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
スラッシュ	A	上	
ダブルスラッシュ	A, A	上、上	
スラッシュクロス	A, A, B	上、上、中	
スラッシュグラウンダー	A, ⇩A	上、下	
クイックスピンスラッシュ	⇨A	上	
バックスピンスラッシュ	⇦A	上	
ソードバスター	B	中	
ヘルムディバイダー	B, B	中、中	
アーマーブレイカー	B, B, B	中、中、下	
ブレイクキック	B, B, K	中、中、上	
バスターグラウンダー	B, ⇩A	中、下	
バスタースピンキック	B, K	中、中	
ビースイングストライク	⬂B	中	
スカイスプリッター	⬃B	中	
ヘッドバット	⇦B	上	
ダブルヘッドバット	⇦B, A	上、上	
トリプルヘッドバット	⇦B, A, B	上、上、上	
スラスト	⇨B	中	
スラストスロー	⇨B, ⇦B	中、投げ	スラストヒット中
フェイタルダイブ	⇩⇦B	中	
フェイタルドライブ	⇩⇦B, B	中、下	
ダークハイキック	K	上	
ダークミドルキック	⬂K	中	
アクセルキック	⬂K, K	中、下	
アクセルヘッドアッパー	⬂K, K, B	中、下、中	
ライジングスラッシュ	立ち途中A	特殊中段	
メイルシュトローム	立ち途中A, A	特殊中段、下	
ライジングキック	立ち途中K	中	
スライディングキック	走ってK	下	
ドロップキック	走ってB+K	上	
スピンキック	A+K	上	
フライングエッジ	⇨➡A+B	中	
ショルダーチャージ	⇨B+K	中	
ヒルトインパクト	A+G	投げ	
ナイトメアスラッシャー	B+G	投げ	
フラップジャック	背後をとってA+G	投げ	
アップトス	⇦A+G	投げ	
ストンピング	⇧K	ダウン攻撃	ダウン中の相手に対してのみ
ストンピング	⇧K, K	ダウン攻撃	ダウン中の相手に対してのみ
ストンピング	⇧K, K, K	ダウン攻撃	ダウン中の相手に対してのみ
ストンピング	⇧K, K, K, K	ダウン攻撃	ダウン中の相手に足してのみ
アースディバイド	⇩⬂⇨B	ガード不能	



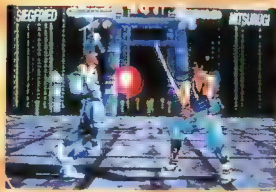
大剣で魂を斬る！
ジークフリート

技の出が遅い分威力が非常に高い。
蹴りで牽制しつつ剣を振ってみよう。
担当：ワイルダーKEI

アースディバイド

赤い光の玉を輝かせつつ、上から下へと剣を振り下ろす技だ。

さすがにガード不能の技だけあって、出るまでに時間がかかる。相手の技に止められやすいので、避けながら使ってみてもいいかもしれない。ヒットしたときの威力は凄いぞ。

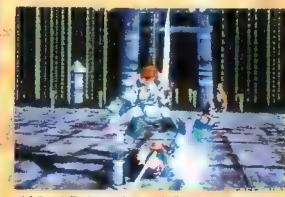


確実に当てないと反撃は必至！

ストンピング

読んで字の如し。ダウンしている相手を、ゲシゲシと踏み踏みするぞ。最大4発までヒットする。

4発ヒットさせたいときは、レバーを入れっぱなしにしつつ、Kボタンを連打してみよう。途中でレバーを離してしまうと、踏みつけるのをやめてしまうぞ。



どうせ入れるなら4発HITさせたい。

アクセルヘッドアッパー

技の出が遅いならば、出の早い足から技に入っていこう…それがアクセルヘッドアッパーだ。コマンドの入力の感覚としては、なるべく素早くボタンを押すようにしたほうがいい。そうしないと、途中で止まってしまうぞ。技自体は、中段蹴りから足払い、最後は頭突きになっている。



3発目の頭突きまでつなげたい。

ジークフリート クリティカルエッジ

シュトュルム・アングリフ	A+B+K, ⇨⇩⬃B+K	中	A+B+Kヒット中に



クリティカルエッジ シュトュルム・アングリフ

ただ、普通にボタンを同時押ししただけだと4発目の蹴りまでしか出ないが、その後にコマンドを入力することで、クリティカルエッジ、シュトュルム・アングリフが完成する。

最初の1発目がヒットしたら、すかさずコマンドを入力し続けてみよう。⇨⇩⬃B+K⇨⇩⬃B+K…といった具合にだ。

また、4発目の蹴りが出る前の、3発目で⇨⇩⬃B+Kと一発入力でも出やすいぞ。CPU戦で感覚をつかんでおくといいだろう。

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
ブリーズアクス	A	上	
ゲイルアクス	A、A	上、上	
タイフーンアクス	A、A、A	上、上、上	
スイングキャノン	A、B	上、中	
スピニングアクスキック	A、K	上、上	
グリップショット	⇦A	上	
グリップストローク	⇦A、A	上、上	
トルネードアクス	⇨A、A、A	上、上、下	
ストロークキャノン	⇨A、A、B	上、上、中	
サイクロンアクス	⇘A	下	
アクススイング	⇨➡A	中	
トルネードスパイク	⇨➡A、B	中、中	
ロックスプリット	B	中	
ロックアサルト	B、B	中、中	
ロッククラッシャー	B、B、B	中、中、中	
ロックショット	B、A	中、上	
アクスヴォルケイノ	⇘B	中	
ベアファング	⇦B	中	
グラビティーアクス	⇨➡B	中	
ロックハイキック	K	上	
ロックニー	⇨K	中	
ロックミドルキック	⇘K	中	
キックヴォルテクス	⇘K、A	中、上	
ホリゾンタルスィープキック	⇘K	下	
ショルダータックル	⇨➡K	中	
ランドスリップキック	走ってK	下	
サンライズアクス	しゃがみA、B	下、中	
タイダルウェイブ	⇦A+B	中	
ロックスラム	A+G	投げ	
キャニオンダイブ	B+G	投げ	
アトミックドロップマキシマム	背後をとってA+G	投げ	
デッドフォール	⇩⇘⇨B+G	投げ	
ダイナマイトスラム	⇘A+G	投げ	相手が自分に足を向けた状態で仰向けダウン中
ニールキック	⇧K	ダウン攻撃	ダウン中の相手に対してのみ



鼓動は16ビート!!
ロック・アダムス

"グランドスラム"とは、連戦連勝・総なめ、といった意味。必ず全発出そう!!
担当：アディトシ

ダイナマイトスラム

これぞ重量級、ロックならではの追い打ち投げ。つまり、対ダウンしている相手専用の投げ技なのだ。

ただし相手が、こちらに足を向けていることが絶対条件。さらに、完全に相手が地面に背をつけないとコマンド入力は受け付けてくれない。よってロックニー、アクスヴォルケイノ等のヒット後、多少浮かすことのできる技でダウンを奪った場合は注意してほしい。決めた後は走ってスリップキックと中段の2択だ。



寝ている相手を投げるなんて…。大ダウン攻撃より狙う価値アリ。

デッドフォール

ジャンプと同時に相手を高く持ち上げ、叩き付け決めるコマンド投げ。

レバー操作が後ろ方向にもかかわらず、前にせり出してつかみにいくため、通常投げよりも間合いが広く感じる。

ちなみに、ベアファングのヒット後（⇦B）は、こちらに優先権があるが、中段は隙の大きい技ばかりなので、積極的に投げ技を狙っていくといい。その際にデッドフォールを使えば、ダッシュで間合いを詰める必要はないぞ。



普段は重いロックでも、コマンド投げとくりゃあ～。飛ぶしか。

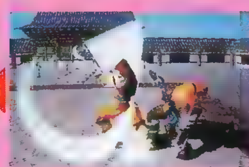
ロック　クリティカルエッジ

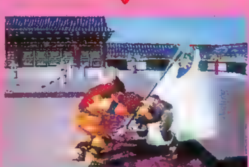
グランドスラムヴォルテクス	A+B+K、⇨⇘⇩⇙⇦A+G	中	A+B+Kヒット中





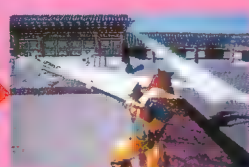












クリティカルエッジ グランドスラムヴォルテクス

始動はアクスヴォルケイノと同様の振り上げ。よって、それを狙う状況で、ゲージと相談して使用することになる。

ヴォルケイノは、若干姿勢を低くしてから放つので、多少間合いを取りつつ、相手の上段攻撃（立ちA等）を見切って、かい潜って出していくのが有効。グランドスラムでも狙ってみてくれ。

振り上げ後は、振り回し斬り3回、振り降ろし2回。最後は投げて、浮いているところに1発。

⇨⇘⇩⇙⇦A+Gの入力のコツとしては、とにかく⇨と⇦をしっかりと入れること。タイミングはA+B+K中、結構適当でいい。

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
鱗打　リンダ	A	上	
尖鱗　センリン	A、A	上、上	
逆鱗　ゲキリン	A、A、A	上、上、上	
掃鱗　ソウリン	A、A、⇩A	上、上、下	
鱗風　リンフウ	A、A、K	上、上、中	
潜尾　センビ	A、A、⇩K	上、上、下	
蹂躙　ジュウリン	A、A、⇩K、B	上、上、下、中	
転牙　テンガ	A、B	上、中	
奔舞　ホンブ	A、B、K	上、中、上	Kの入力タイミングに若干の幅あり
翻襲　ホンシュウ	⇦A	中	
伏爪　フクソウ	A	下	
焦熱　ショウネツ	⇩A、⇧B	下、中	
牙撃　ガゲキ	B	中	
雷牙　ライガ	B、B	中、中	
炎牙　エンガ	B、B、B	中、中、中	
転鱗　テンリン	B、A	中、上	
揚風　ヨウフウ	B、K	中、中	Kの入力タイミングによりBをキャンセル可
騎哭　キコク	B	上	
双哭　ソウコク	B、B	上、中	
序車　ジョシャ	B	中	
破車　ハシャ	B、B	中、中	
急車　キュウシャ	B、B、B	中、中、中	
磊落　ライラク	B	中	
虚襲　キョシュウ	B、A	(中キャンセル) 下	
激砲　ゲキホウ	➡B	中	
風蹴　フウシュウ	K	上	
連風　レンフウ	K、K	上、中	
砂塵　サジン	K、K	上、下	
砂煙　サエン	K、A	上、下	
空蹴　クウシュウ	K	中	
疾風　シップウ	➡K	上	
裂尾　レツビ	⇧B	中 (2回ヒット)	⇦で任意にキャンセル可
転紗　テンシャ	⇧	特殊移動	
背針　ハイシン	⇧B	中	
爆針　バクシン	⇧B、⇦B	中、上	
掃風　ソウフウ	しゃがみ途中K	下	
迅顎　ジンガク	走ってK	下	ヒット後、2発目自動ヒット
閃滅　センメツ	A+B	中 (2回ヒット)	
轟沈　ゴウチン	A+G	投げ	
捻縛　ネンバク	B+G	投げ	
背落　ハイラク	背後をとってA+G	投げ	
化蹴　カシュウ	A+G	投げ	相手の特定キック攻撃に対してのみ
烈震　レッシン	K	ダウン	相手がダウン中の時のみ



ヌンチャク、ヌンチャクゥ

李龍

ちょっとした連携技紹介だけど、見た目には超豪華だぞ。

担当：キャサ夫

蹂躙

李龍が持つ技の中で一番の連続技となるのが蹂躙だ。

基本的にAAAの逆鱗の派生技になっている。蹂躙はその逆鱗を2発で止め、⇩Kを入力。で、最後にBボタンで決まりだ。

コマンド入力は初めから先行入力で入れる。少しでも遅れると失敗して技が出ないので注意だ。

技判定は初めから上、上、下、中の4段。2発までは連続だが3発、4発はガード可。上下に振ることに意味が有る。



AA・Kの下段からBを入力すると最後に中段ヌンチャクだ。

烈震

通常ダウン攻撃とは違い、技の出が早い特殊ダウン攻撃(追い打ち)が烈震だ。

通常ダウン攻撃は攻撃するまでに時間がかかり、大技が決まらないとダウン攻撃も決まらない。

そこで烈震が威力を発揮する。攻撃力は通常ダウン攻撃のほうが高いが、ほとんどのダウン技を決めたあとに烈震を決めることができるのだ。

入力のコツはレバーを少し早めに入れてKボタンを押すと決まりやすいぞ。



追い打ちとなる烈震。しっかり入力しないと出しづらい。

リ・ロン　クリティカルエッジ

絶招　ゼッショウ	A+B+K、⇨➡A+B	中	A+B+Kヒット中に



絶招　クリティカルエッジ

李龍のクリティカルエッジ、勿論攻撃はヌンチャクフル活用だ。リーチも長いぜ。

A+B+Kでヌンチャクを大振りで出し、相手にヒットすれば4ヒットまで確定だ。そのあとに⇨➡A+Bを入力すると4段目の蹴りからさらにヌンチャクで3ヒット増やすことができるのだ。

他キャラと比べ、かなり2回目のコマンド入力が簡単になっている。

コツとしてはヌンチャクによる攻撃が3発決まる寸前にレバーをコンコンと2回入れてA+Bを押せば必ず出る。

一番簡単な出し方は、A+B+Kが決まったあとにひたすら2回目を入力すればOK。

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
スライドブレード	A	上	
スライドフロー	A，A	上、上	
スライトストリーム	A，A，A	上、上、上	
スライドアンダーストリーム	A，A，⇩A	上、上、下	
スライトストリームキック	A，A，A，K	上、上、上、中	
スライトアッパーヘブン	A，A，B	上、上、中	
スライトエンジェルキック	A，A，K	上、上、中	
スライドアンダーキック	A，A，⇩K	上、上、下	
ソードスプラッシュ	B	中	
ライジンクスプラッシュ	B，B	中、中	
スターダストスプラッシュ	B，B，B	中、中、中	
スプラッシュシールドアタック	B，B，A	中、中、上	
スプラッシュアンダーストリーム	B，B，⇩A	中、中、下	
スプラッシュアンダーキック	B，B，⇩K	中、中、下	
スターライトスプラッシュ	B，B，A，B	中、中、上、中	
エンジェルアロー	[illegible]A	上	
スライトミラーシュ	[illegible]A	中	
リバースミラージュ	[illegible]A	中（、中）	カウンターヒット時のみ2発目自動で再生
ソートシャワー	[illegible]B	中	
アッパーヘブン	[illegible]B	中	
ホーリーハイキック	K	上	
キックデュオ	K，K	上、中	
パルーシアキック	K，K，⇩K	上、中、下	
キックパラディソス	K，K，⇩K，[illegible]K	上、中、（下キャンセル）、中	
ホーリーミドルキック	[illegible]K	中	
トルネードローキック	[illegible]K	下	
エンジェルキック	[illegible]K	中	
エンジェルスパイラル	[illegible]K，A	中、下	
エンジェルフォール	[illegible]K，B	中、中	2発目はダウン中の相手にもヒット
エンジェルサマー	[illegible]K，K	中、中	
エンジェルステップ	[illegible]	特殊移動	
エンジェルストライク	[illegible]B	中	
ホーリーステップ	[illegible]	特殊移動	
ライトブリンカー	[illegible]B	中	
アンダーエンジェルアロー	しゃがみ前歩き始めA	下	
シールドスマッシュ	しゃがみ前歩き始めB	下	
フロアスイーパー	走ってK	下	
トルネードハイキック	A+K	上	
スリーピングキック	A+G	投げ	
ホーリークラッカー	B+G	投げ	
ホーリートライバー	B+G，[illegible]A+B+K	投げ	B+G投げ中
ボトムズアップ	背後をとってA+G	投げ	
エンジェルズパニッシュメント	[illegible]A+G	投げ	相手の特定キック攻撃に対してのみ
ナスティーインペイル	[illegible]B	ダウン攻撃	相手かダウン中の時のみ
ナスティーインペイル	[illegible]B，B	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
ナスティーインペイル	[illegible]B，B，B	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
ナスティーインペイル	[illegible]B，B，B，B	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ



神の剣、神の盾
ソフィーティア・アレクサンドル

斬り、蹴り、盾とすべてが強力なソフィーティア。この強さは本物だぜ!
担当：戦神ももやん

ナスティーインペイル

ダウンしている相手に、立った状態から直接攻撃できる技。一度決まれば、連続して4発まで入れることができる。入力はレバーを入れたままの状態でのボタン連打でOKだ。

出るのは早いのだが、狙う状況は限られている。確実に決まるのは、エンジェルストライク、ライトブリンガーの後。男性キャラだけには、スリーピングキックの後に狙うことができるが、横転されると決まらないぞ。



ドカドカ当たるので、結構気持ちいいナイスティーインペイル。

エンジェルキック

エンジェルキックだけではあまり効果がないのだが、この技からの変化が非常に重要になってくる。

変化は3種類。下段を攻めるエンジェル（A）スパイラル、中段を攻めるAサマー、ダウン攻撃と一体になっているAフォールだ。

基本的に使っていくのは、AスパイラルとAサマーの2択攻撃だろう。また、Aキックによく当たってくれる相手には、Aフォールで追い打ちだ。



中段・下段と攻めるのだが、慣れてくると見切られやすくなるぞ。

ソフィーティア　クリティカルエッジ

フリ・ティス・フォティアス	A+B+K，⇩⇦⇨A+G	中	A+B+Kヒット中に



クリティカルエッジ フリ・ティス・フォティアス

ソフィーティアのクリティカルエッジは、ソードシャワーから始まる。通常状態では、上段、中段、下段と斬って終わってしまうが、コマンドを入力することによってさらにつながる。

コマンドは、初段のソードシャワーがヒットしている最中に、⇩⇦⇨+A+G。コマンド入力は早めに入力。コマンドが簡単なので、連続して入力していれば簡単に出せるだろう。

コマンドが成功すれば、エンジェルキック➡エンジェルストライク、そして斬り抜くまでが決まるのだ。成功すれば大ダメージになるのだが、武器ゲージの消費は痛い。

決めポーズは忘れずに タキ



とにかく技が多いけど、普段使えるのは一部のみ。そのほかの技は使いたくなったら覚えよう。

担当：はまー

技名	コマンド	攻撃タイプ
裂抜　サキヌキ	A	上
裂組　サキグミ	A，A	上、上
組討伐　クミトウバツ	A，A，A	上、上、上
断変　タチガワリ	A，A，B	上、上、中
忍変　シノビガワリ	A，A，K	上、上、下
乱破　ラッパ	A，B	上、中
組乱破　クミラッパ	A，B，K	上、中、上
裂誅　レッチュウ	A，K	上、上
烈　レツ	A	上
苛烈　カレツ	A，B	上、中
迅烈　ジンレツ	A，B，B	上、中、中
惨烈　ザンレツ	A，B，B，B	上、中、中、中
忍蔦　シノビヅタ	A	下
逆手返　サカテガエシ	➡A	上
断抜　タチヌキ	B	中
断組　タチグミ	B，B	中、中
組征伐　クミセイバツ	B，B，B	中、中、中
裂変　サキガワリ	B，B，A	中、中、上
組誅伐　クミチュウバツ	B，B，A，K	中、中、上、上
十字　ジュウジ	B，A	中、上
十字組　ジュウジグミ	B，A，K	中、上、上
十字架　ジュウジガケ	B，A，K	中、上、中
忍十字　シノビジュウジ	B，A，K	中、上、下
断誅　ダンチュウ	B，K	中、上
鉄砲駆　テッポウガケ	➡B	中
誅　チュウ	K	上
連誅　レンチュウ	K，K	上、上
三連誅　サンレンチュウ	K，K，K	上、上、上
水面誅　スイメンチュウ	K，K，K	上、上、下
誅滅　チュウメツ	K，K，A	上、上、上
疾殺　シッサツ	K	中
疾空殺　シックウサツ	K，K	中、中
疾空滅殺　シックウメッサツ	K，K，K	中、中、中
天誅　テンチュウ	K	中
喝誅　カッチュウ	K	上
潜針誅　センシンチュウ	K	下
撃誅　ゲキチュウ	K，K	下、中
磨轢破　マカツハ	➡K	上
風車　カザグルマ		特殊移動
疾風車　ハヤテグルマ	B	中

封魔龍炎剣

封魔龍炎剣とは何ともモノモノしい名前だが、効果のほうもガード不能な強力な技。何かと非力なタキだが、これが当たれば3分の1弱の体力を奪い取れる。

ただし、これを狙って当てることはかなり難しい。ガード不能なだけに前フリが長く、しかも思いっきり縦振りの技なので、見てから簡単に避けられてしまう。相手の起き上がりに仕込んでおいて、失敗を期待する程度か!?



タメの長〜いガード不能。

闇縛

タキにはキックによるダウン攻撃があり、空中で体をひねりつつ体ごとぶつかっていく。これは技動作が早く攻撃範囲が広いため、相手の起き上がりがよほど早くない限り逃げられない。ただ、どうやらダウンさせた時の技や状況によっては出せないらしく、実戦では鉄砲駆の後ぐらいにしか有効に使えない。

そのほか、闇縛（立ち途中BB）の2発目がダウンに対して追い打ちできる。忍蔦の後に狙ってみよう。

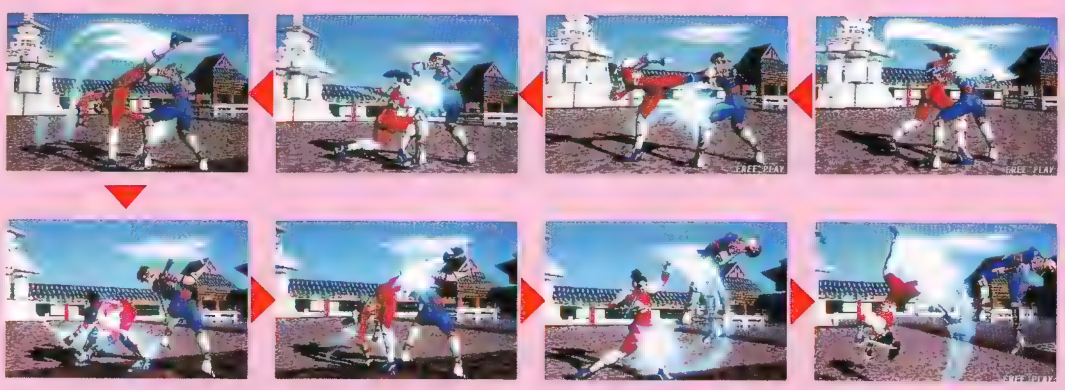


2発目はダウン攻撃になる。

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
竜巻車　タツマキグルマ	B，K	中、上	疾風車カウンターヒット時のみ
鎌尾　カマノオ	K	下	
闇撫　ヤミナデ	立ち途中B	特殊中段	
闇縛　ヤミシバリ	立ち途中B，B	特殊中段、中	ダウン中の相手にもヒット
鉢割　ハチワリ	立ち途中K	上	
滑誅　カッチュウ	走ってK	下	
地旋誅　チセンチュウ	A+K	中中	
裏天誅　ウラテンチュウ	B+K	中	相手に背中を見せた状態で
笹火宙　ササビガエリ	➡A+B	特殊移動	
卒塔婆返　ソトバガエシ	A+G	投げ	
送火　オクリビ	B+G	投げ	
釣瓶落　ツルベオトシ	背後にとってA+G	投げ	
崖渡　ガケワタリ	B+G	投げ	
魔灼蹴　マイカシゲリ	A+G	投げ	特定キック攻撃に対してのみ
霧笹火　ムササビ	K	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
封魔龍炎剣　フウマリュウエンケン	B	ガード不能	

タキ　クリティカルエッジ

封魔百鬼断　フウマヒャッキダン	A+B+K，⇩⇧B+K	中	A+B+Kヒット中に



クリティカルエッジ 夏塩誅

タキのクリティカルエッジは、通常技の乱舞後「夏塩誅」（ウソですゴメンナサイ）でシメる、忍者らしく高速で爽快な8連続攻撃。

判定は中段で、技の出もそこそこ早い。一応相手の大技を読み切れば、先読みぎみに避けやバク転（⇦）で攻撃をスカしつつ当てることは可能。

また、変則的ではあるが結構使える状況として、鉄砲駆（⇨➡B）が相打ちになった時に当てるというものがある。この技、普段は相手が倒れ込むまで決めポーズをとっているのだが、相打ちならば倒れきる前に追加攻撃ができるからだ。



イタリア産43年モノ ヴォルド

すべての技をマスターし、"ソウルエッジ"を主に捧ぐべし！
担当：(牛)

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
サイドクロー	A	上	
シザースクロー	A, A	上、上	
エクスタティックダンス	A, A, B	上、上、中	
ミュートスクラッチ	A, B	上、中	
ミュートスラッシュ	A, B, A	上、中、中	
トリックネイル	A, ⇩B	(上キャンセル)、下	
サイドクローキック	A, K	上、中	
ステップクロー	⇨A	上	
ブラインドブレード	⇘A	中	
ブラインドクロー	⇦A	上	
ブラインドスピン	⇦A, A	上、上	
ラットチェイス	⇩A	下	
ラットチェイス	⇩A, A	下、下	
ラットチェイス	⇩A, A, A	下、下、下	
ラットチェイスキック	⇩A, A, A, K	下、下、下、上	
ラットチェイスキック	⇩A, K	下、上	
スタンピードスクラッチ	B	中	
スタンピードシュレッダー	B, B	中、中	
スタンピードシュレッダー	B, B, B	中、中、中	3発目はカウンターヒット時のみ
スタンピードシュレッダー	B, B, B, B	中、中、中、中	3発目以降はカウンターヒット時のみ
スタンピードシュレッダー	B, B, B, B, B	中、中、中、中、中	3発目以降はカウンターヒット時のみ
ブレイドネイル	⇨B	上	
ストマックスライサー	⇘B	中	
ヘルチョップ	⇦B	中	
エクスタシー	⇩B	中	
モアエクスタシー	⇩B, B	中、中	
デモンエルボー	⇨➡B	中	
ミュートハイキック	K	上	
ミュートミドルキック	⇨K	中	
スコーピオンズテイル	⇘K	中	
プレイングマンティス	A+B	中	
ギロチンシザース	⇦A+B	中	
プレイングキャンサー	⇩A+B	下	
ゲートオープナー	⇨➡A+B	中	
ゲートブライヤー	⇨➡A+B, K	中、中	
インセインフリップ	⇨➡A+B+G	中	
インセイントラップ	⇨➡A+B+G, K	中、中	
デスローズ	A+K	上、上	2回ヒット
ローリングクレイジー	A+G	下	相手に対して背中を見せている状態で
ホイール・オブ・フォーチュン	A+G, ⇦B	下、投げ	ローリングクレイジーヒット中

ダウン攻撃 グレイブディガー

"グレイブディガー"とは立った状態で倒れた相手に対して出すことが可能なダウン攻撃である。

この技の入力は"立ち状態で⇧A"だが、Aボタンの入力回数を増やすことで計3段の連続技となる。もちろん確実にヒットする状況なら3段目までつなげたほうがいい。

ただしこの技は3段目までヒットしても小ダウン攻撃の"アンダーテイカー"より威力が低いので、使いどころを見極める必要があるぞ。



ダウン攻撃の"グレイブディガー"。金属音がイカスぜ！

スコーピオンズテイル

⇘Kという簡単な入力で"相手を浮かせて空中コンボにつなげることが可能"な"スコーピオンズテイル"。

このゲームでは珍しい"空中コンボ"のキッカケとなるこの技の攻撃判定は中段。技の出がヴォルドの中でもかなり早いこの技の使い方が対戦において非常に重要といえるだろう。

この技のあとはエクスタティックアタック（AAB）↓小ダウン攻撃を狙うことがベターだ。



"スコーピオンズテイル"で浮かせて空中コンボにつなげ！

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
ブラインドダイブ	しゃがみ前歩き始めA+B	上	
イモータルベルチー	しゃがみA+B	下	相手に対して背中を見せている状態で
スライディングフック	走ってA	下	
スーイサイドダイブ	走ってK	下	
スピンニングアンブレラ	A+G	投げ	
センチピードナイトメア	B+G	投げ	
サディスティックスパイダー	背後をとってA+G	投げ	
ブラッディドリル	[illegible]B+G	投げ	
グレイブディガー	A	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
グレイブディガー	⇧A, A	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
グレイブディガー	⇧A, A, A	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
ブラインドターン	[illegible]	特殊移動	

ヴォルド　クリティカルエッジ

ザ・ギア・オブ・マッドネス	A+B+K, ⇧⇩A+B	中	A+B+Kヒット中に



クリティカルエッジ ザ・ギア・オブ・マッドネス

ヴォルドのクリティカルエッジ、"ザ・ギア・オブ・マッドネス"はカタールと蹴りによる7段連続攻撃である。

入力はA+B+Kの同時押しで1〜4段目（斬り上げ↓蹴り・斬り・足払い）までが自動で発生し、A+B+Kヒット中に⇧⇩A+Bを入力することで5〜7段目（突き・斬り上げ・斬り下ろし）につながる。ちなみに3段目がヒットした時点で⇧⇩A+Bを入力すれば確実だ。

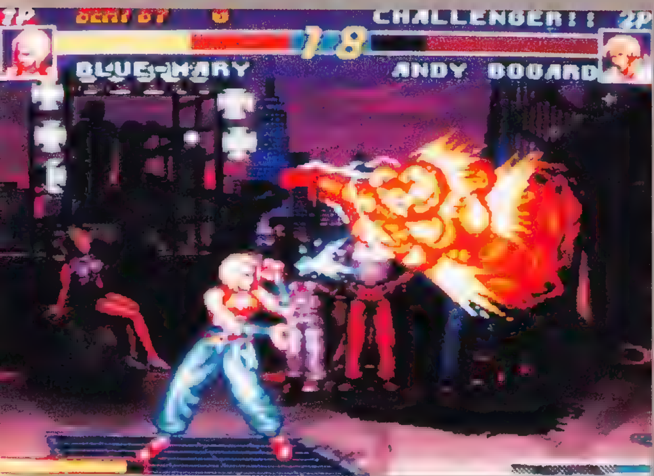
さてこのクリティカルエッジ、1段目の出がかなり遅いので、「相手の攻撃がスカることを前提に、「スキに合わせる」」といった使い方が理想といえる。



ヘタな先入観は捨ててみよう

REAL BOUT 餓狼伝説®

時期的にプレイ層が固定されつつある頃だけど、遊び方次第ではまだまだイクるゾ。



こんなのも余裕だ！



せっかく読み勝ったのに後ろに抜けてしまった。

見てとるか、それとも読みでとるか

当たり屋講座

君も世の中すべてにブチ当たってGO（最後即死200%）。

担当：借金

当て身を使おう

リアルバウトで当て身を持っているキャラは、ギース、ビリー、マリー、山崎の4人（九龍の読みは当て身のように見える打撃技）で、そのうち3人が上段と中段2種類を持っており、相手の出した技がどっちの当て身でとれるのかわからず、自分で当て身を封印してはいないだろうか。今までそうして使わずにいた君たちはとてももったいないことをしていたんだぜ。

当て身の心得 どっちでとるの？

それじゃあ早速説明に入ろう。ギース、ビリー、マリーの当て身は中段当て身と上段当て身に分かれており、相手の立ち技・しゃがみAといった基本技をとるのが中段当て身。相手のジャンプ攻撃・中段技・コマンド技をとるのが上段当て身となっているため、中段技をとるのは中段当て身ではなく上段当て身であり、地上を突進してきてもコマンド技であれば上段当て身でとるのでそのへん頭が混乱しないように整理してほしい。

当て身の心得 性能の違いを知る

これから実際に当て身をとっていくわけだが、キャラによって当て身の性能や、とれる技に若干の違いがありその違いが致命傷になり得るので詳しく説明しよう。

●当て身の持続時間

持続時間は、ビリーとマリーの長さが同じで最も短く、それよりも少しだけ長いのがギース。山崎は長すぎて反撃の恐れもあるのが困りものだ。逆を言えば、読みがはずれてもビリーとマリーはそれほど悲惨なことにはならない（あくまでそれほど）。

●当て身の種類

当て身には、相手の技をつかむ当て身と打撃を与える当て身があり、ギースは中段が打撃で上段が投げ、ビリーは中・上段共に打撃扱いでマリーは中・上段共に投げ扱い、山崎は打撃となっている。

ちゃんととっている時にはさほど問題ないが、間合いやめくり技、隙のないジャンプ攻撃などの時に投げ扱いの当て身が安定してダメージをとれるところを打撃扱いの当て身だととれない場合が多いので注意が必要。

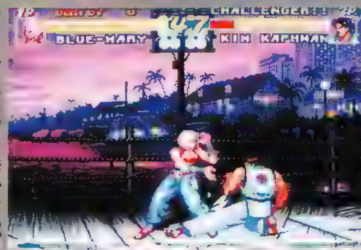
これは相手のめくりなどに反応して当て身動作が始まるのだが、後ろに出てしまったりするためである。ギースやビリーを使っている人に注意してもらいたいのがスウェー攻撃。Dを押せばすむので無理に当て身をひねる人もいないだろうが、相手が近くでスウェー攻撃を仕かけてきたときはまず裏目に出てしまう。

ビリーと山崎に起こり得る悲劇はジャンプ技。隙のないジャンプ攻撃に当て身が引っ掛かると、着地でガードが間に合ってしまったり空中で1、2発だけヒットし技の途中で

反撃をくらってしまうケースがある。打撃系の当て身の場合それなりの覚悟を持って使用しよう。

●キャラによってとれる技に違いがある

当て身でとれない技のところにしゃがみB・Cというのがあるが、ここを下段技じゃんとか思う人がいると思う。でもここで下段技と書けなかった理由があって説明すると、下段技であるはずのキムの小



マリーだととることができる。

足がマリーのみとれるというのが1つ。もう1つはボブと山崎の立ち B（当然下段）を4人とも当て身でとることができるからである。その他のとれる技とれない技を次に説明していこう。

当て身の心得 とれない技を知る

電光石火の地がマリーのみとれるとあるが実はビリーでもとることはできる。

ビリーが水龍追撃棍を出すと、電光石火の地を当て身でとるモーションは始まる。しかしその直後追撃棍の下を地がもぐり込んでしまうのだ。

だから正確にいうととってはいけない技という表現が正しい。次に電光石火の天がビリーだけとれないのは、遠くからきた天は数ヒット当てた後間合いが離れるから反撃を受けないが、至近距離から飛んできた天は確実に反撃されてしまうからでこれもとってはいけない技である。

山崎も電光石火の地で同じようなことが起こる。サドマゾ中に地が飛んできた場合、ホンフゥが電光パチキ（B連打）を打てばサドマゾが勝つが、ホンフゥが何もしないとお互いがスカった後反撃が確定してしまう。



ビリーでナイスキャッチの舞の遠距離Aも、



なぜかギースではとれない。

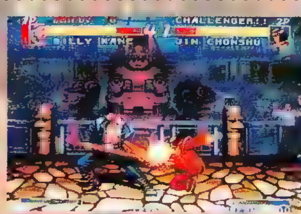
とにかくとってみる

当て身でとれる技に、基本立ち技は中段で中段技は上段でとると書いてあるが、各キャラのコンビネーションアタック技もこれに準ずる。

例を挙げると山崎のACC⇨Cというコンビネーションは、最初のACCは基本立ち技の中段当て身。⇨Cをとりたかったら中段技だから上段当て身を入力すればOK。

キムのネリチャギなら上りは中段入力、下りは上段入力でキャッチできる。

しゃがみBはとれないとあるけどそれは単発のしゃがみBであってコンビネーションのA⇩Bなら同じモーションでもナイスキャッチするぞ。



しゃがみBはだめでも、



コンビネーション中のはとれる。

当て身技
（上が中段、下が上段当て身）

ギース
中段当て身打ち（⇦⇙⇩⇘⇨C）
上段当て身投げ（⇦⇙⇩⇘⇨B）
ビリー
火龍追撃棍（⇩⇙⇦B）
水龍追撃棍（⇩⇙⇦C）
マリー
M・ヘッドバスター（⇩⇙⇦B）
スタンガンスマッシャー（⇩⇙⇦C）
山崎
サドマゾ（⇦⇙⇩⇘⇨B）

当て身でとれる技

中段	基本立ち技 しゃがみA 避け攻撃 スウェーライン攻撃
上段	ジャンプ技 中段技 コマンド技

当て身でとれない技

しゃがみB、C
飛び道具
幻影不知火
メテオショット
中段三節棍
旋風棍

マリーのみとれる技
キムの小足
電光石火の地
マリー、ビリーがとれる技
ストレートスライサー
M・クラブクラッチ
マリー、ギース、山崎がとれる技
電光石火の天

攻めて逃げてまた攻めて…

起き上がりの攻防

一見何の変哲もない起き上がりだが
リアルバウトならではの要素がたくさんある。
担当：はま―

互いの条件の有利不利がはっきり出るため、非常に重要な起き上がり。ここではダウンの攻防におけるノウハウを考察してみよう。

バックステップのススメ

もし転ばされてしまった時、起きた瞬間に投げ返したりリバーサルで無敵技を出したりといった行動は、今までの同タイプの対戦格闘ものと同じように使うことができる（RBでの投げは前作と違い、条件さえ満たしていれば瞬時に発動してくれる）。ただし、これらの行動は読み（バクチ）の要素が強く、特に攻めの強力なキャラが多いRBではなかなか勇気がいる。

ところが、これらの起き攻めをほとんど無効化しつつ、さらにかなり安全な逃げ方がある。それは**起き上がりと同時のバックステップ**だ。技の重ねや2択はもちろん、タイミングさえ合えば突進技でさえ回避しつつ反撃可能。しかも操作の関係上、失敗しても立ちガードになりやすいという保険付き。移動距離が長いので、見てから対応されることはまずない。


もう中段はコワくない!?

ただ、さすがに万能というわけではなく、キャラによる大小はあるものの、バックステップの着地は隙だらけなので、画面端や飛び道具を重ねられた場合には使いづらい。また、いい位置からめくりで跳び込まれた時も、ダッシュになってしまったりして危険だ。攻め側がどうしても間合いを離したくない時は、空中振り向きを活用してめくり跳び込みを狙っていこう。


このくらいで跳び込めば、バックステップや対空を封じやすい。

肉を斬らせて骨を断つ!?

RBではダウンした直後にDを入力（連打でOK）することで、起き上がりと同時にスウェーする「ライン逃げ起き上がり」ができる。見てから反応されてしまうため今イチ扱いづらい印象を受けるが、考えようによっては有効活用できるキャラもいる。

それは、手前にスウェーする6人。表を見てもらえば分かると思うが、各キャラどちらにスウェーするかは100パーセント決まっている。これの移動中は無敵なので、もし対スウェー攻撃をくらうにしても、手前ならばその次の攻撃を回避しやすくできることになる（完全に手前ラインにいれば、特殊な必殺技以外では連続技にならない）。



キャンセル突進技は、投げ返しのマトだ。

立ち対スウェーをくらった場合は、そのままだと対スウェーの硬直が長いので大抵反撃でき、キャンセルで必殺技を出されても投げ返しやリバーサル必殺技で切り返せる。もちろんバックステップも可能。しゃがみ対スウェーをくらうと中央ラインで転んでしまうが、ダウン時間が短いためめくり攻撃などがやりづらいので、これまた比較的楽にバックステップなどで逃げられる。

とはいえ、やはりスウェーなだけに危険は大きい。激飛翔拳やパワーゲイザーなどの重ねはまともにくらってしまうし、対スウェーを出さずに戻りを狙われる可能性もある。ただでさえダメージをくれてやるわけだから、本当にヤバい時にだけ、切り札としてとっておこう。



下対スウェーにキャンセルで必殺技でも出そうものなら、「Oh～エキサイティン！」なんてことも…。

魔法のレバー攻撃

決めた技によっては、何とか先には動けるものの、出の早い技を重ねることぐらいしかできない状況というのもたまにある。もしこの時密着していて投げ返されそうだったら、➡+Aなどの特殊入力技を重ねてみよう。実はこれには投げられ判定がなく、投げようとすると通常技に化けてしまうため、逆に潰せるのだ。ただしコンビネーションアタックは、空中に浮くもの以外は投げられてしまう（テリーのAB中立ちCなど、特殊入力技の性質を持っていても、だ）。密着してコンビネーションからの2択を仕掛けられた時は、投げ返してみるのも手。

最後に特殊なテクニックを一つ。体の幅が小さいキャラに対して密着から攻撃をすると、たまに逆ガード（相手方向レバー入れ）になってしまう。一応崇秀のめくりジャンプA（正面からD→Aでも可）からの近立ちCが、ホンフゥ、マリーに対して完全に逆ガードになることが判明している。ガード硬直中でありながら逆ガード（一応すぐにレバーから手を離せば、セルフでガードしてくれる）で、さらにタイミングを遅らせれば硬直が解けるので、今度は正ガード。かなり納得のいかないモノがあるので、バックステップや手前スウェーで逃げよう（笑）。


普段使わないこんな技も、こういう時には役立つかも。

起き上がりのスウェー方向一覧表

手前	奥
アンディ	テリー
フランコ	ヒガシ
ギース	舞
ビリー	ボブ
山崎	ホンフゥ
キム	双角
	マリー
	崇秀
	崇雷
	ダック

今度はお手玉 空軍入隊のススメ

実戦レベルというよりはむしろ決めるチャンスのない知識的連続技集

担当：ShutQueen

お手玉でも遊べ!!

空中お手玉のできる条件となる技はすべて空中判定を持っている技で、多段ヒット技が多い。多段ヒット技じゃないけど、空中判定を持っている技ももちろんあるし、多段技だけれども相手を浮かす能力はあるが空中ヒットしない技や、フィニッシュで燃えてしまったり電撃が走ってしまう技（ダウン攻撃ができる状態）はアウトだ。超裂破弾のように当て方によって燃やさないで着地できる技はセーフ。ではさっそく紹介。

●テリー

ライジングタックル→ライジングタックル

大バーンナックル→ライジングタックル or トリプルゲイザー

ライジング×2は初めのライジングの終わりを相手のジャンプ頂点で当てれば決まる。大バーンは中・遠距離から空中の相手に決めればよい。

●アンディ

昇龍弾→昇龍弾 or 超裂破弾

超裂破弾→昇龍弾 or 空破弾 or 闇浴びせ蹴り or 超裂破弾

昇龍弾×2のやつはライジングと同じ要領。超裂破弾は最後の炎が当たらなければ次につながる。だから超裂破→超裂破→…なんてのもできる。

●舞

必殺忍蜂→陽炎の舞

これは大バーンと同じやり方で、必殺忍蜂の終わりギリギリを相手のジャンプに当てれば決まる。

●フランコ

パワーバイシクル→パワーバイシクル……（5HIT〜6HIT）

⇨B→パワーバイシクル→…（同じ）

パワーバイシクルが空中にいる相手をラインに吹っ飛ばす性質とライン判定を持っていることを応用した技。

画面端でジャンプしている相手にパワーバイシクルを出すと、ラインに吹っ飛んで壁に当たる。その跳ね返りにまたパワーバイシクルを当てるというもので、相手のジャンプの最頂点で1発めを当て、2発めからは硬直が終わると同時に打っていけば普通のキャラなら5回、守備力の高いキャラ（山崎など）なら6回で気絶する。⇨B→パワーバイシクルは1発めが⇨Bのライン吹っ飛ばし技になっただけであとは同じ。実戦で決めることはまず不可能だがしいて挙げるとすれば、爆発ゴローをガードして画面端で体を入れかえるなどがチャンス。

●マリー

コンビネーションアタックの⇨C→バーチカルアロー→バーチカルアロー

M・ヘッドバスター→バーチカルアロー→バーチカルアロー

画面端位置限定の空中お手玉の中では比較的決めるチャンスの多い部類に入るマリーお手玉。コツは⇨Cキャンセルを少し遅らせてバーチカルアローを出すこと。⇨Cが2発当たるキャラには1発めでキャンセルすることを薦める。M・ヘッドバスターの後は早め早めに出していけばOK。

●崇秀

帝王天耳拳→帝王天耳拳

帝王宿命拳→帝王天耳拳

天耳拳→天耳拳もライジングと同じ。相手のジャンプ頂点に天耳拳の終わりをかすらせ着地で入力して以上。宿命拳は宿命拳が終わるギリギリに相手が崇秀に近い位置でくらってくれたら天耳拳が入る。狙ってできるものじゃないけど状況がそろった時は宿命拳→天耳拳は決めてほしい。

●キム

今までにも頭上で飛燕斬が当たったらもう一度飛燕斬で拾えると書いてきたが、今回はその延長。

飛燕斬→飛燕斬 or 空砂塵

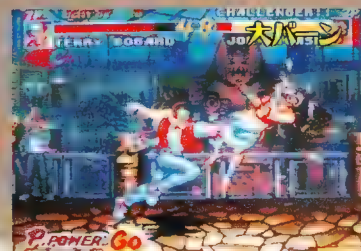
今回紹介する空砂塵は、飛燕斬で拾うのに比べるとはるかに難しい。飛燕斬が入力した直後から技が始まるのに対し空砂塵は技の出が若干遅いからである。飛燕斬の終わりギリギリで当てるのがコツで、当てた後に相手が壁に当たって落ちてくるのが理想。

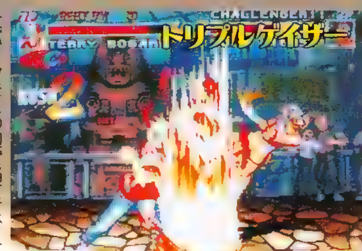
次にキム最強の連続技を紹介しよう。キャラ一部限定・場所限定の空中お手玉。

コンビネーション⇨C→飛燕斬→飛燕斬…

まず初めにキャラ一部限定と書いてしまったのは、コンビネーション⇨Cのあとの飛燕斬の当たり方にあって、自分でも遅らせるのだが飛燕斬を下で1回上で1回当てなければならない。しかしキャラによって下で飛燕斬が2回当たってしまうためその場合つながってもせいぜい2回どまりになってしまう。根性のある人はチャレンジしてみてもいいと思う。場所は画面端よりも少し手前から始める。

もし自分でやってみたけど全然できねーよ、できんのかよこれ、とか見るだけでいいからこの目で確認したいという人がいたら、リアルバウトのゲーメストビデオに載せておいたからそれを見てみるといいだろう。まだまだ情報は募集しているよ。





大バーンをこの辺で当てて、トリプルでお手玉。



壁の跳ね返りがポイント。



ガンガンいくぜ。



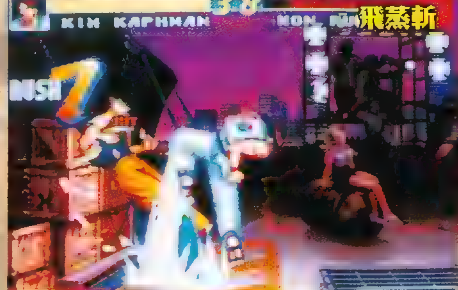
2HITしてしまう場合は1発めでキャンセルしよう。



この後もう1回決まる。



この後少しだけ遅らせて斜め前飛燕斬。



ここからは斜め後ろ飛燕斬。

対戦攻略

コンビネーションアタックからレイジングストームへ

ギース・ハワード

今回は攻撃に重点を置いた動きを徹底攻略。ポイント別なので自分の弱点をチェックしよう。

担当：[illegible]



ギースの闘い方

ギースの基本的な闘い方は烈風拳と疾風拳でけん制しつつ、長いリーチを生かして攻撃するのが理想だろう。

ただし、相手に跳び込まれた場合にギースは安定した対空兵器がないので心許ない。

確かに上段当て身は絶大な強さを発揮するが、読まれた場合は体力ゲージを丸ごと一本減らされるほどのダメージを受ける。

よって、対空技はアッパーや昇り蹴りを交じえて防御せざるを得ない。避け攻撃も十分な信頼があるわけではないしね（というか出しにくい）。

結局、離れて闘うだけでは決定的なダメージを与えられず、一発逆転性が高いリアルバウトの土俵では、あっさりうっちゃられることにもなる。

ならばというわけではないが、今回の対戦攻略では、基本である下Bからのコンビネーションの変化と最終目的であるキャンセルレイジングストームの入力方法などを探っていこう。

どれも基本ではあるが、最低でもマスターしておきたいことがらなので覚えておこう。



ギースはC攻撃のリーチが非常に長い。うまく生かせるか？

コンビネーションアタックのディレイ

ギースのコンビネーションアタックはワンセット決まるとかなりの体力を奪えるが、中段攻撃をからめることができないので、そうやすやすとは決めにくい。

もちろん、ガードされ始めると立ったりしない限りは当たらない。



下Bがコンビネーションアタックの始まり。



立ちBは1発だけ入れる。リーチはある。



ヒットしていたらそのまま連続攻撃へ。

そこで、コンビネーションアタックの最後の立ちCをタイミングを遅らせて出すのが効果的である。ディレイといったほうがわかりやすいかな。

これは、ギースのコンビネーションアタックが立ちBで終わった場合、反撃できるのを知っているプレイヤーであればあるほど引っかかりやすい。

ただし、秦兄弟やダックの大足払いで反撃してきた場合は、連続ガードさせないと逆効果となってしまうので注意しよう。つまり、ディレイは効かないということ。



前の技がガードされていたらディレイをかけて工夫する。



たまには下段攻撃を混ぜて目先を変えよう。

ほかに、立ちBのあとにリバーサルのタイミングで無敵技を出されても返されてしまうので注意しよう。結局は読み合いだね。

また、立ちCとそのディレイをさんざん見せておくことによって、さりげなく下Cも決まりやすくなっている。

とくに、ガードキャンセルを狙ってきたが、相手が出せなかったときなどがその場面となるだろう。たま～に混ぜていこう。



このあとはディレイでタイミングをずらしても…、



姿勢の低いやつらには通常技で割り込まれてしまう。

大ジャンプCからの疾風拳

お次はジャンプC攻撃からの疾風拳をオススメしよう。べつに、地上にいる相手に当てて2ヒットさせるものではないので勘違いしないでくれ。

この場合での状況は、お互いに空中でかちあった場合でなおかつ、相手がガードした場合が一番有効となる。なぜなら、その疾風拳はめくりしゃがみガードとなるからである。

また、ジャンプC攻撃がヒットした場合は相手との間合いが離れないため、ギースのほうが先に着地するようであれば、疾風拳を撃たずに地上で下Bを重ねたほうが有効だろう。



大ジャンプC攻撃が空中でガードされてしまったら…、



着地する前に疾風拳を撃とう。相手はガードしにくい。

これは、ギースが先に跳んでいればいるほど、ギース自身が先に着地するので覚えておこう。ただし、タイミングによって疾風拳が当たらずに、相手に先手を取られることもあるので注意すること。

その場の状況で疾風拳を撃つか、地上で技を重ねるか判断できれば理想的だ。

キャンセルレイジングストームを決めろ

ここではギース最大の魅せどころである、キャンセルレイジングストームについてやってみよう。
とにかく条件が揃って、下Bがヒットすればいいのでチャンスはいくらでもあるが、確実に出せるかどうかが最大の問題となる。


このレバー前入れC攻撃で相手を奥のラインへ…。

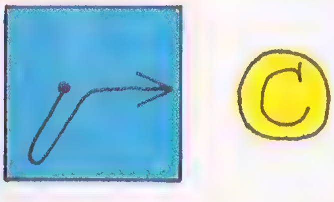
ここでのキャンセルレイジングは、先行入力法をススメているが、正確で素早い入力に自信のあるプレイヤーならレバー前Cがヒットしてからレイジングのコマンドを入力してもOKだ。
ただし、キャンセルするタイミングには遅めのタイミングがあり、この場合は相手に逃げられやすいので注意すること。まあ、画面端に追い込んでいるなら確実にヒットするのは間違いないのだが…。
ほかに、下Bを多く入れすぎたりすると、レバー前Cが連続でつながらなかったり、しっかりキャンセルしていても逃げられてしまう。

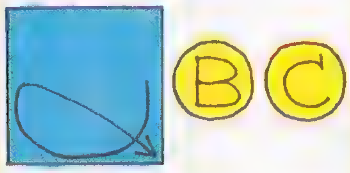

離れているとレイジングをキャンセルしても逃げられてしまう。

また、下Bを相手がしゃがんでくらった場合、秦兄弟はレバー前Cが当たらないので注意すること。一瞬の状況では判断しにくいが、しっかり見ておいたほうがいいだろう。
あとは練習あるのみだ。これができるようになれば、かなりの戦力アップとなる。



この下Bが入ればレイジングストーム確定。



レバー前入れCの前に、⇙を入力しておく。



あとは時計回りの半分と⇘を入力してB+Cの同時押し。

追い打ち後の攻防

ギースが追い打ちをかけたあとは、有利とも不利とも言えない状況である。
それは、完全無敵で打撃技はくらわないものの、投げられ判定はあるからである。


ギースが追い打ちを決めた後に間合いの近いキャラがいる。

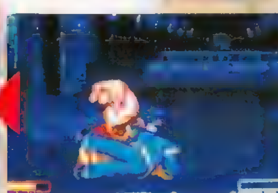
例を挙げてみると、追い打ちのあとに起き上がり攻撃やどんなに出の早い攻撃を重ねられても大丈夫で、たとえ鳳凰脚でも当たらない。
しかし、マリーのM・タイフーンとM・ダイビングSやテリー、フランコ、ギース同士の場合は投げられてしまう。マリーはその場から、ほかのキャラは歩いて投げる。

追い打ちできる技
コンビネーションアタックの立ちC
邪影拳(BCともにOK)
デッドリーレイブ

追い打ち後に投げられてしまうキャラ
フランコ・バッシュ
テリー・ボガード
ギース・ハワード
ブルー・マリー
(ただし、M.タイフーンM.ダイビングSのみ)

ガードキャンセルのタイミング

ギースのガードキャンセルは中段当て身と邪影拳（Cのみ）のふたつだが、使っていくのなら邪影拳だろう。
ただし、出かかりに無敵時間は存在しないので、出すタイミングは相手の連携の最後や飛び道具、跳び込みの一段に掛けるのが有効となる。
そのためには読みと相手の連携をしっかりと覚える必要があるので多少むつかしい。

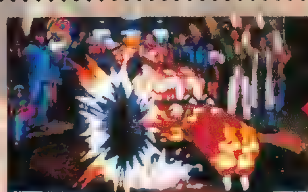

相手の連続技がどこまでなのかを把握する必要がある。


あとは邪影拳を出すだけなのだが絶大な信頼はない。

裏雲隠しからのデッドリーレイブ


裏雲隠しで相手を背後に追いやり…、


タイミングよくAかBで攻撃。そして2発目のBをキャンセル。


デッドリーレイブがスタート。キャンセルが遅いと入らない。

ダメージ0の裏雲隠しだが条件さえそろっていれば、デッドリーレイブにつなげることも可能である。
つなげる技は立ちA→Bか立ちB→Bからのキャンセルで、しっかり行えば追い打ちを入れて13ヒットとなる。
裏雲隠しから技を入れるのすらタイミングが難しいがチャンスがあれば狙ってほしい連続技だ。

対戦攻略

今日も騒々しくスクリューが冴える

ジョー・ヒガシ

連続技とスクリュー一撃必殺 ヒガシの醍醐味だ。

担当 [illegible]

ヒガシには特殊レバー入力技が多いものの（←A、↙A、←B、↙B）いずれも取り立てて使えるというほどのものではないので、通常技を主体に闘うことは難しい。

そこでヒガシはジャンプCの強さを生かして跳び込んでいくか、必殺技を比較的多用していくかというスタイルになる。

連続技でゴッソリ減らせ

跳び込みから狙っていくのはジャンプC↓近距離立ちC↓大スラッシュキック。たったの4ヒット技だが、ゲージ一本のおよそ9割ほどをかっさらっていく痛～い連続技なのだ。

ここで重要なのは近立ちCが当たったかどうかを確実に見極めること。立ちCがヒットしたなら当初の予定通り大スラッシュにつなげる。コマンドは↓↙←→Cと入力するとスラッシュを出しやすい。

もし立ちCをガードされてしまったら、予定変更して小ハリケーンを撃つ。勢い余って大スラッシュを出したら反撃は必至だ。

これら両者はジャンプCで跳び込むときからヒットしたかどうかを見ておけば、瞬時に行動を変更することが可能。とにかくよく見ることが大事だ。威力は劣るがジャンプCから立ちCの代わりに、コンビネーションアタックのACとすれば「見極め」の時間が少し増える。



近距離Cまで当たったら大スラッシュだ。

また間合いによっては、近距離Cが空振りしたり、遠距離Cが出たりすることがあるが、これらは経験を積めば感覚で察知することができるようになる。なるべくダッシュジャンプで跳び込んで、ジャンプCの打点を高め（相手のちょうど頭付近を狙って）にすれば近距離Cにつなぎやすいぞ。近距離Cが届かない、あるいは遠距離Cが出そうだなと思ったら、とりあえずはしゃがみC（大足払い）につないで転ばせておくのも賢明な処置といえるだろう。



これは遠いので、しゃがみCで転ばせておこう。

必殺技を効果的に

冒頭でも言ったようにヒガシは通常技が使いにくいキャラである（もちろん最終的にはすべてを駆使せねばならなくなるが）。そこで頼りになる必殺技をどう使っていけばいいのかを見ていこう。

まず一番の要となるのがハリケーンアッパー。リアルバウトでは竜巻の判定自体が小さくなり、小ジャンプでも跳び越えられてしまうほど性能がダウンしたが、それでもヒガシにとっては必要不可欠。ただしハリケーンで相手を跳ばせても、それを対空技で落としていくというのは困難なので、やはり通常技にキャンセルをかける形で使っていきたい。ハリケーンで相手の動きを止めたら、ダッシュジャンプから思い切って跳び込んでいくのが有効。ハリケーン砲台になろうなど考えると、あっさりと跳び込まれてヒドい目に遭うぞ。相手をいったん押し込んで動きを止めるために使うこと。



小ジャンプでも越えられる。読まれないよう注意。

新技の爆烈ハリケーン（以下バクハリ）はスウェーライン上にも攻撃判定があるが、その代わり前後動作が大きい。相手がスウェーを多用してくるようならバクハリも混ぜていく程度で。

タイガーキックは出しやすくなったのはいいが、横に伸びる距離が短かったり、着地のスキが大きかったりで結局のところ性能はダウンしている。前述の理由から対空技として使うには疑問符がつくが、一応完全無敵なのでガードキャンセルや起き上がりを攻められたときには有効。

ふたつの突進技、黄金のカカトとスラッシュキックは例によって使い方はほぼ同じ。カカトは移動速度が遅いものの、地を這う飛び道具を越えながら攻撃したり、空中の敵に当てたりできる。逆にスラッシュは移動速度がちょっぱや（超速いこと）だが、ほとんど地上にいるのと変わらないので地を這う飛び道具もくらってしまう。どちらも一長一短で特に使い分けねばならないということもないが、なるべく離れたところから出して相手にめり込まないようにするのが大事だ。



先端を当てるようにしよう。

爆烈拳&爆烈フックだが、これを効果的に使うのは少々難しいか。どちらも出しにくいうえに、いまどきしゃがみガードをして爆烈フックをくらってくれるようなお人好しなんかいない。ちなみに爆烈拳はAボタンを4回タタタタと連打すれば出るようになっており、爆烈拳が出ないうちから爆烈フックのコマンドを入力しておけばスムーズに出せる。

最後にプレッシャーニー。こいつは使えないの一言に尽きる。当てても余裕で反撃されるとは何事かというレベルなのでフィニッシュ以外では使わないのがお利口さんだ。

コンビネーションを極める

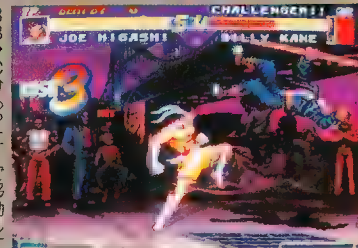
さて、いかに通常技が使いにくいとはいっても、さすがにまったく使わないわけにはいかないので、ここではコンビネーションアタックと使いやすい技に絞って説明しよう。

まずは基本となるBBC。Bはリーチのある立ちBでもいいし、立ちガードできないしゃがみBでもいい。ポイントは最後に立ちCにすること。しゃがみでCを出すと↙Cの肘になってしまうことがあり、リーチが短いため空振りしやすい。最後は立ちCでもダウンさせることができるので、あえてしゃがみCで転ばせることはないだろう。

BB↙Cは密着した状態でないと入れにくい。一応BB↙Cで浮かせた相手にはタイガーキックが空中ヒットするが、キャラ&画面端限定であることが多い。やや変わった使い方として、BB↙Cで浮かせたらキャンセルをかけてプレッシャーニーを出してみよう。スウェーライン上で丁度相手の裏に回るかどうかの



位置に移動するので、ガード方向を迷わせることも可能。だが所詮は非実戦的な動きだ。



BB➡CからP.ニーで移動して、



裏からスライディング（C）だ。

BB➡Cは相手を手前ラインに強制移動させるが、スキが大きくその後のDがつながらない。キャンセルをかけてバクハリならつながるが、それなら転ばせたほうがマシといえる。また最後の➡Cは、しゃがんでいる相手には当たらないのを利用したスカし投げもできる。投げは膝地獄(密着して↙C）にしておくと、より効果的。

⬅ACCCC（旧称・爆烈ラッシュ）は画面端で連続技用に使うのが普通。各攻撃はボタンを少し遅らせて押すことで、それぞれ2発ずつ当てることが可能。最後は浮かせ技になっているので、画面端なら最大でゲシゲシ、ゲシゲシ、ゲシ（1発しか当たらない）、ゲシゲシ、ゲシ↓タイガーキックで威力も見た目もバツグンの連続技ができる。また当たりが強く、前に移動しながら攻撃するので、相手を押し込めるのに使えないこともない。



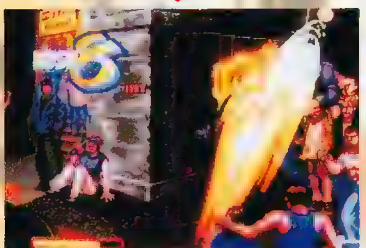
裏拳スカして、



ずうずうしく膝地獄だ。



2発ずつ当てていって、



浮いたらタイガーキック。

使える通常技で挙げておきたいのが遠距離の立ちC。リーチがあって、そこそこに出が速い。唯一の難点はキャンセルがかからないということだが、それくらいは目をつぶろう。同様にダッシュ遠距離立ちCも遠くから一気に間合いを詰めるのに役立つ。しかもダッシュ立ちCはガードされたときに限りだが、キャンセル可能なのが高ポイントだ。

それと厳密には通常技ではないが、避け攻撃も性能が高く、相手のちょっとしたスキに反撃できる。避け攻撃にはキャンセルをかけてハリケーンを撃っておこう。当たったのを確認してから大スラッシュを決めることも可能。ただし足元が弱いので、密着状態では使いにくい。



ダッシュCから、



キャンセルハリケーンで押し込もう。

気合の大竜巻を呼べ

超必殺技のスクリューアッパーと潜在能力のスライドスクリューの両スクリューをうまく使えるようになれば、当然のことながら勝率は大幅にアップする。

どういう状況がスクリューを当てやすいかといえば、ハリケーンを撃つと思わせたとき。たとえば一回ハリケーンを撃った後や、しゃがみC・近距離C・ダッシュC・避けなどにキャンセルをかけて、といった状況なら相手を欺きやすい。またスクリューは削り量もハンパじゃないので、ガリガリ削ってやろう。唯一の欠点は、スウェーラインには攻撃判定がないのであっさりとかわしてしまうということ。ちなみにスクリューのほうが出るのが若干速いが、スライドは出てしまえばヒガシ本体がやられても竜巻が残るので相打ちは取りやすい。

さてここからが本題なのだが、スクリューが決まったあとの行動について。このときがヒガシ使いのセンスの最大の見せどころだ。もしスクリューでKOできなかったら、起き上がりにもう一度スクリューを重ねて削ってしまおう。

首尾よくKOできたときには相手が落ちてくるところに、スクリュー、スクリューフェイント（⬇+BC）、タイガーフェイント（⬅+AB）、垂直小ジャンプC、P.ニー、手前&奥スウェー、バックステップからな〜んちゃって…とあらゆる方法で挑発してハラワタ煮えくりかえらせてやろう。



スクリューアッパーから、



生きてれば、もう1発重ねる。



倒したなら挑発だ。

2大重量級VR.のCPU戦攻略!

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

©SEGA 1995

いかに攻撃をかわすか!そしてどう有利に展開するかがポイントになるぞ!

障害物を使え! ベルグドル CPU戦攻略



逃げ切れないのならしっかり攻撃をよけること!これが重要!

担当:VR.するする

攻撃をくらわない!これが基本!

ベルグドルの対CPU戦の攻略に入るわけだが、すでにこのゲームが発売されてから3カ月近く経過した。1プレイ代が高いため、やり込めない状況もあり、まだまだこれからという人も多いだろう。またやっている人でも、そういう状況下でのプレイでは落ちついてできないことも。

できれば何回もプレイして慣れてもらうのがいいのだが、そうも言っていられないので、今回はとくに対CPU戦において、速攻性のある攻略を書いていってみたい。

今回の攻略の地盤をまず作る。これはなんてことはない。しっかりコントロールができて3種類の攻撃、グレネード、ナパーム、ミサイルが使い分けられるということ。これにしっかり攻撃をよけることが加わる。

そのよけだが、ベルグドルの場合、足が遅いので逃げまわることは難しい。となれば障害物を使わないとね。

全体的に見るとステージ1以外のステージで障害物を使うことになる。

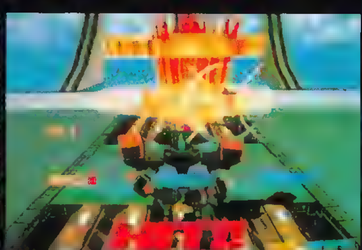
まずはこれ!ダメージは最小限にすることから始める。あとは攻撃するのみ!最初はタイムオーバーでもいい。とにかく先に進むぞ!

VR.ステージ1 テムジン

ステージ1ではまず障害物は使わない。とにかくテムジンを追ってナパーム・ミサイルの繰り返しで速攻クリアを目指す。

まれに逃げまわることがあるので、こういったときは、その逃げていく先へナパームを置いておくようにする。

あまり追いまわさず、じっくり狙うほうがいいだろう。



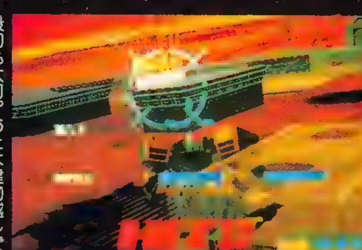
弱い!弱すぎる!でも逃げまわるモードになると…大変!

VR.ステージ2 バイパーII

建物の上にのっているところからスタート。後退して降りるときとジャンプすることがある。後退するときはナパーム、ジャンプするときはミサイルで開幕スタート!

戦闘がスタートしたら建物を間に入れながらナパーム、そしてしゃがみミサイル攻撃を展開する。近すぎるとミサイルが当たらない。

逃げまわるような場合は、テムジンのときと同じように先読みで攻撃をしていく。



最初も大切。あとは建物越しでナパーム&しゃがみミサイルだ。



建物が間にあるが、ファランクスが怖い。正面にいるように!

VR.ステージ3 ドルカス

ファランクスと鉄球という組み合わせはどのVR.にとってもきつい攻撃。まずこれから逃げなければならない。

ステージがスタートしたら左へダッシュ移動をし、左端にある建物の陰へ逃げ込む。

あとはカーソルでドルカスの位置、距離を確認し、建物越しにナパーム、そしてしゃがみミサイルを撃っていく。

建物が小さいので、まわり込まれないように気をつけること。近すぎるのも危険だ。

VR.ステージ4 ベルグドル

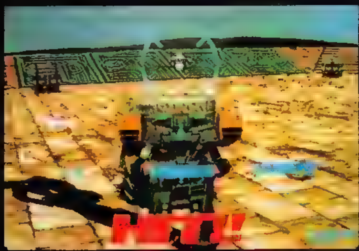
ステージがスタートしたら右へダッシュ。丘を間に入れる形にし、ベルグドルと戦う。
丘越しにナパームをしゃがみミサイルで戦う。正面にいるようにしておこう。



すぐ丘をはさむようにする。丘でミサイルを消せるのが重要。

VR.ステージ5 バル・バス・バウ

このステージの障害物というと、顔の形をした背の低い柱っぽいものが4つ。これの後ろになんと入るのだ。
そこに入れば、100％機雷に当たらないぞ！



小さい柱だが、非常に安全！使えるものはしっかり使おう。

その陰からナパームを撃ち、少し後退（相手の攻撃がなくなったとき）し、しゃがみミサイルを撃つ。
腕を射出されたらダッシュでよけ、となりの柱へ移動だ。
常に柱の後ろにいて、ナパームで倒れるのを待とう。

VR.中ボス登場！ ヤガランデ

中ボスヤガランデが出たらどうする？できれば出ないことが先に進む上で重要だったりするのだが、プレイが上手になれば、必然的に出てくることとなる。となれば対応も書いておかなければなるまい。
さて中ボスだが、足が速いため、逃げ切れない。
となれば正面でよけるしかない。レーザーの間に入り、ミサイルをダッシュでよける。
あとはナパームとミサイルで応戦だ。あとは運のみ！



レーザーの間に入りつつよけ、そして攻撃に出る。

VR.ステージ6 アファームド

足が速いというよりは、とにかく動きまわるアファームドだが、こいつが相手のときも同じように建物を間に入れて戦う。
戦い方は同じだが、ナパーム&ミサイルの攻撃だと見失うことになるので、ナパームのみの攻撃にし、離れているときのみミサイルを撃っていくようにしよう。



建物を間に入れ、とにかく距離をとりながら戦うこと。

VR.ステージ7 フェイ・イェン

フェイ・イェンもまた動きまわる。アファームドと同じように対応すればいいが、その移動先が読みやすいので、そこにナパームを置いておいてもいいだろう。
別の攻撃方法として、ジャンプキャンセルをし、フェイ・イェンをジャンプさせ、降下、着地時にミサイルが当たるような方法もある。その地点へナパームもOK。これで動きを止めることも可能だ。



ジャンプしたところにミサイルを！当たりにくいのが難点。

VR.ステージ8 ライデン

スタートしたらダッシュで左へ移動し、いきなりレーザーに当たらないようにする。
あとは建物越しにナパーム&しゃがみミサイルで戦う。
前の2体に比べるとかなり楽といえるだろう。



建物さえあればレーザーなんか怖くない。強気でいけ！

最終ボス登場！ とにかく勝つ！

さてボスだが、ヘルグドルにとってはちょっとつらい相手となる。
何がつらいかというと、とにかくダメージが与えられない（変形前の状態）。変形しても圧倒的とは言いがたい。

そんな中で戦う方法を探すと、変形前は、相手の攻撃を全部かわしながらグレネード、ナパーム、ミサイルを撃つ。
変形を始めたら接近し、ミサイル、ナパーム、グレルネードという順でエネルギー切れするまで撃ち込む。
これを2回繰り返せばまず倒せる。重要なのは効率より攻撃、そして当てることだ！



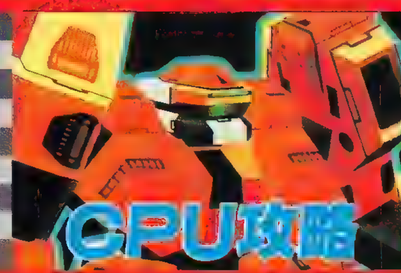
とにかくよける。よけつつ攻撃、そして効率よく当てていく。



対戦のようにはいかないぞ ドルカス

ドルカスの対CPU戦は、対人戦とは違った方法を必要とする。

担当 KAL



バーチャロンのCPU戦は、1～2面までは充分に練習をさせてくれるが、3面以降はかなりきついステージが続く。テキトーに遊んでいたのではクリアはできないだろう。

難しさの要因とクリアの鍵、その両方が「相手がコンピュータ（プログラム）である」という部分にある。

つまり、人間相手になら通用する、非常に避け「にくい」ファランクス→キャンセルダッシュ→ファイアーボールorハンマーなどの連携攻撃も、CPUならスキマを見つけてあっさりとよけてしまう。障害物を利用したファランクスとハンマーの連携も、CPUには全てお見通しだ。

しかし、CPUキャラは、ある一定の指令に従い行動しているにすぎないので、こちらの誘いに反応して何度も同じ行動を繰り返したり、普通対人戦ではやってはいけないような攻撃、行動を平気で行ったりする。

対CPU戦心得

つまり、だ。さすがのドルカスをもってしても、対人戦のように気持ち良く遊ぼうとすると、クリアは見えてこない。爽快に気分よく勝ちたがるドルカス乗りにとって屈辱ではあるが、ある程度パターンをついてせこせこと勝っていくしかないのである。

ステージ1 対テムジン

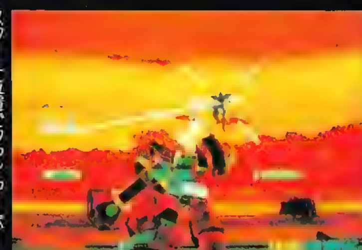
さすがに1面だけあって遊ばせてくれる。それでも時折調子に乗って猛攻をかけてくることがあるので、一気に叩きつぶしておこう。

対人戦での基本同様、横方向に移動しながらのファイアーボール連射（右トリガー連打でパスパス撃つ）だけは、CPU戦でも重宝するので忘れず撃っておこう。


横に移動しながらのパスパス撃ち。基本。

ステージ2 対バイパーII

スタート前から右トリガーを連打しておき、開幕でファイアーボールパスパス撃ち。全弾当たって倒れれば良し、ジャンプで逃げられても、それはそれでまたよし。すぐにハンマーで撃墜してやる。


スタート位置でファイアーボール。跳んだらハンマー。

その後は、建物の後方から横ダッシュファランクスか後方ダッシュファランクス→ハンマーをやっているだけで、勝手に当たって倒れてくれる。障害物を利用するのがポイントだ。

何もしてないときにミサイルやホーミングビームがきたら、鉄則どうりに横あるいは斜め前方向へダッシュするだけで回避しよう。

建物のスキ間からパスパス撃ちをやり続けるのも忘れないように。以降、特別に説明がない限り、常にファイアーボールはパスパス撃ち続けているものとして読み進めてほしい。

ステージ3 対ドルカス

初心者つぶしの面だ。

スタートと同時に斜め前ダッシュファイアーボールを出すと、ほぼ5分の確率で命中する。トリガーは遅目に引こう。

その後は、障害物に隠れるようにしての斜め後ろダッシュファランクス→ハンマーが活躍する。CPU戦では、とかくこの後ろ3方向ダッシュファランクスが役に立つので、困ったら頼ってみるといい。


左右に大きく広がる斜め後ろダッシュファランクス（後方ダッシュ）。使える。

ステージ4 対ベルグドル

スタート位置では攻撃しないこと。格闘用攻撃が出てしまう。開幕は、斜め前ダッシュファイアーボールがいい。トリガーを引くタイミングは、例によって遅目だ。

CPUベルグドルは、この斜め前ダッシュファイアーボールを回避しようとしてよくジャンプするので、そこをハンマーで撃ち落とす。これが狙いだ。

普段は、普通の横、斜め前移動で少しずつ近づいていき



ホーミングミサイルが飛んできたときだけ、斜め前ダッシュファイアーボール、という動きでいこう。



ホーミングミサイルをかわしつつ斜め前ダッシュファイアーボール。

ハンマーで転ばしたあとは、ベルグドルの起き上がりに重なるように、遅目にファランクスを（その場から）出しておく。

ながなか跳ばずに左右に逃げ回るだけのモードになったら、こちらもただダッシュするだけで追いかけ、ホーミングミサイルを待とう。

ステージ5 対バルバス・バウ

スタート前からレバーを後ろに引いておき、バックしながら1～2発だけファイアーボールを出す。バルバスはビットを出すので、少しだけダメージをあたえられる。

ビット射出が見えたら、今度は前方向へダッシュしてファイアーボールだ。狙いはベルグドル戦と同じ。遠ければハンマーで撃墜し、近いときは前ダッシュファランクスを着地に重ねよう。

あとは、遠距離を横、斜め前に移動しながらファイアーボールを出し、F・マインを壊しつつ次のビットを待つ。



パスパス撃ちが威力を発揮する対バルバス戦。

ビットが見えたら、すぐにハンマー・ダッシュで回避か、前述の方法で跳ばせよう。

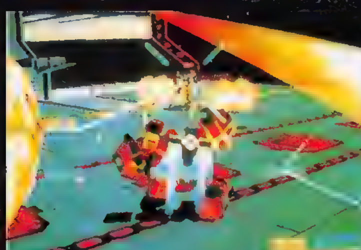
柱の近くにいるときにF・マインがたくさんきたら、柱に密着してF・マインをしのいでおこう。

ステージ6 対アファームド

CPUアファームドは、ダッシュ攻撃を使い過ぎだ。もしこれが人の動かしている機体なら、決して対人戦では勝ち抜けないだろう。理由はもちろん、ダッシュ攻撃の後にはスキがたっぷりとあるからで、そこを攻撃されやすいからだ。

ということで、広いところでパスパス撃っているとすぐにダッシュ攻撃をするので、「キュイーン！」と効果音が聞こえたら、こちらも斜め前ダッシュして遅目にファイアーボールを出そう。はずれることはまず無い。

障害物を挟んでいるときは、適当にファランクスやハンマーを出しておいてもいいだろう。



右はアファームドの爆弾の爆風。ダッシュ攻撃の硬直を狙うのだ。

ステージ7 対フェイ・イェン

かなりきついステージだ。常に障害物に隠れておき、♡ビームがきたら障害物に密着して防ごう。



広いところで出されたら、仕方無いのでダッシュでかわす。ほかは障害物で防ぐ。

攻撃のチャンスは、フェイ・イェンのジャンプの着地時。

ジャンプ→ジャンプキャンセルを繰り返して向こうのジャンプを誘い、ジャンプ攻撃が見えたら通常ダッシュでかわすだけにしてその後落ち着いてハンマーを出す。射出タイミングは、フェイ・イェンが着地する直前ぐらい。早いよりは遅いほうがいいぞ。ジャンプの着地には意外と当たるものだ。

一端リードしてしまえばあとは楽。フェイ・イェンのほうからパスパス撃ち（ファイアーボールのアレね）に突っ込んでくることが多くなるので、気長に闘おう。

ステージ8 対ライデン

スタートと同時に、右斜め前へダッシュして遅目にファイアーボール（斜めダッシュファイアーボール）。こうすることで、ダメージをあたえつつ障害物付近まで一気に逃げることができる。開幕レーザーがきても全然平気だ。

あとは、建物と建物のスキ間からファイアーボールを連射していき、ライデンの動きに合わせて常に障害物の影から影へと移動していく。かなりチキンの入った戦法（あからさまに逃げ回りまくり）となるが、まともに闘っては勝ち目がないので仕方ない。ストーリー的には、別におかしな戦法でもないので、「実戦ではこういうのもある」などと考えるようにして気にしない。

このライデン戦でも、斜め後ろ方向ダッシュファランクスが役に立つ。ゲージが溜まったら出していこう。



後ろダッシュファランクスによく当たるCPU。

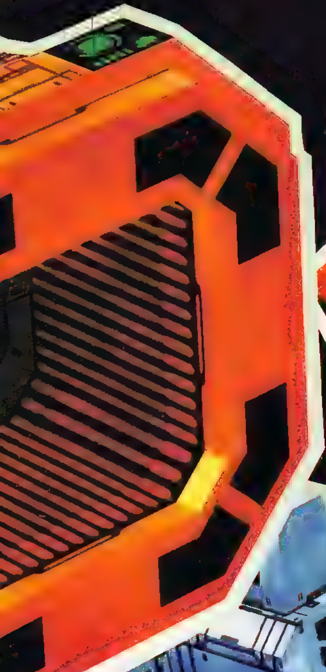
ちょいラスボス

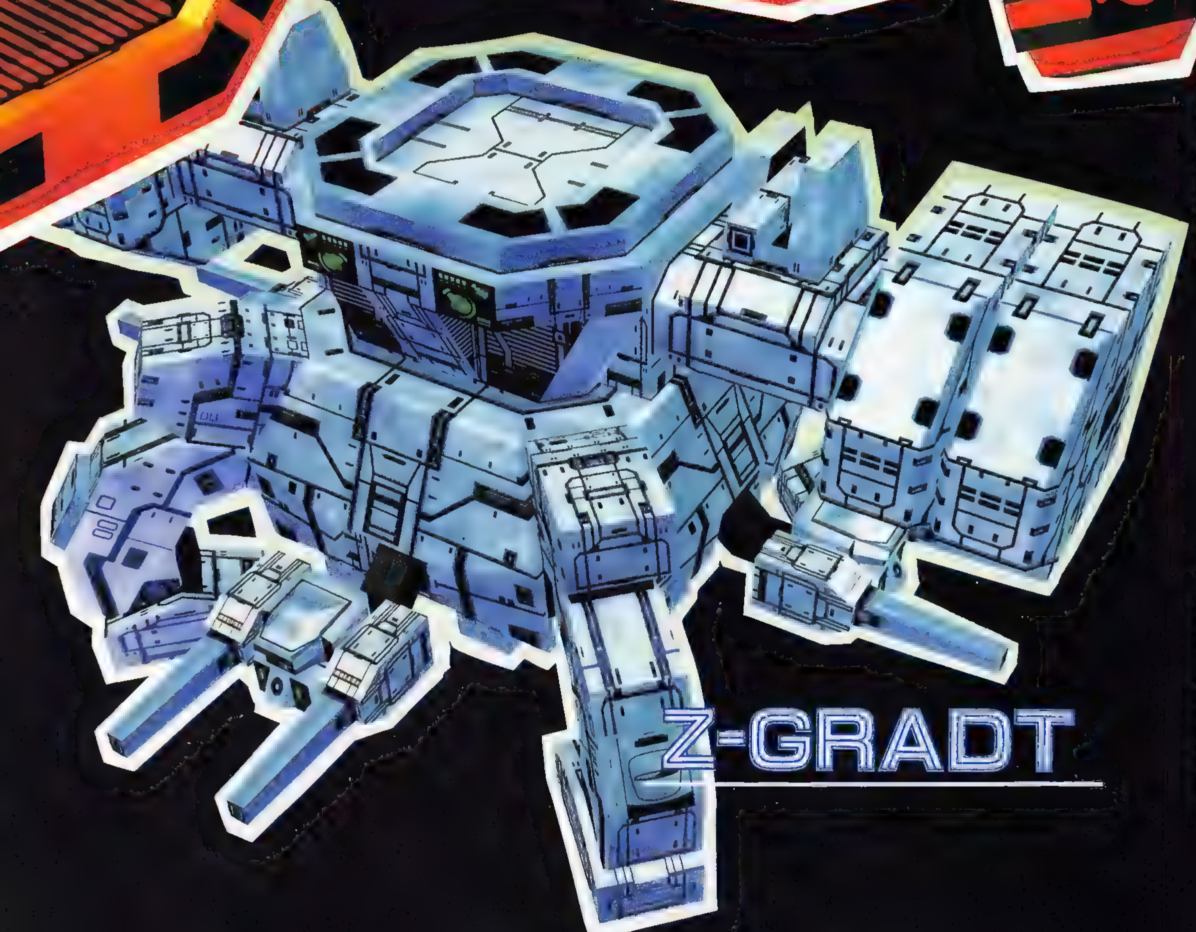
少しだけラスボスのヒントを。普段は斜め後ろ移動しながらファイアーボールを出していき、近くなったら、またはロックオンがはずれたらとにかくダッシュしまくって逃げる。ダッシュ1～2回・ダッシュファランクスが距離をかせげる。あとは、レーザー時が最大のチャンス。ファイアーボール連射だ。きちんとやれば楽勝だぞ。

こいつがヤガランデだ！

中ボス「ヤガランデ」とも う戦ったかな。右にあるCGイラストがオリジナルの「ヤガランデ」のカラーだ！「アレッ？オレが見たのと違う！」という人も多いでしょう。それもそのはず！実は相手のVR.に合わせて「ヤガランデ」は変色するのだ！ゲっ！じゃあ何色存在？







さてその「ヤガランデ」だが、我がゲーメストバーチャロン担当ライターの話によると「きつい！」「逃げるしかー！」という声が多い。VR.によってはかなり厳しいという感じ。

やはり素早い動きと、到達時間が短い攻撃が多いためだ。

とくにつらいのは足の遅いVR.。正面で戦うしかない！

ボスZ-GRADTノーマル状態！

最後の最後に現れる相手がこの巨大なボスだ。

このボスの特徴は、やはり変形することによりと～んでもない攻撃をしてくること。

今回、その変形する前、した後の形態をCGイラストで紹介しよう。

変形による違いは、まず大きく違う点でその見た目、その形だろう。ちょっと趣味の悪い？ツボのような状態からいっきなりドーンとでっかい砲身が現れ、巨大な大砲となる！と～んでもない変形！

さてその変形による他の違いを見てみると、その中心はやはり攻撃となるだろう。
出現したあと、変形するまでの攻撃は、最初に二重のリングレーザー、砲台からのレーザー乱射攻撃、そして機雷込みの砲撃の繰り返しだ。
変形後は、あの大砲からのレーザー攻撃になる！

Z-GRADT



ボスZ-GRADT攻撃体制へ！

まだまだ1プレイにかかる料金が高いため、対戦が盛り上がるというのはかなり厳しい状況。でもやらずにはいられないのがゲーマーの血というもの。まあ秒殺されなきゃ文句なし、遊ばせてくれればという感があるのが現状。
そんな状況を打破すべくついにバーチャロンもスタンダードタイプの筐体が登場することとなった。
左にある筐体写真がそれだ。この向かい合わせになったタイプのものがそう。これまでのものがコックピットタイプのものだったので、ちょっと違和感が発生するかも。

もうすでにプレイされた方もいるだろうけど、この新しい筐体でプレイした感触を少し書いてみたい。
まず背もたれがない！そうイスに座ってやるためだ。お尻がやわらかくなるという点が評価できる。
実際に座ると…意外にレバーが近く感じる。イスの前後でこれは変えられるだろう。
レバーを握る。ん？妙な感じ。そうなんです！レバーが！DXタイプと比べるとヤヤ幅が広くセッティングされている。またレバーも変わっているため違和感がある。
このあたりはプレイを重ねることで解消できるだろう。
画面のほうはというと、DXタイプでは自分に対して真っすぐになっていたが、スタンダードタイプではアップライトの筐体を使用しているため、画面が斜め上に向いている。
このあたりも慣れればいいのだが、DXタイプに比べると映り込みが多くなるだろう。
この筐体の登場でより低プレイ代になればうれしいね！



'96 AOU SHOW リポート

今回はマッキントッシュの展示会に押されて、さらに会場の隅へと押しやられてしまったAOU。しかし、会場は狭くても、内容は濃いっす。ってことで、ごく一部だけれどリポートだ。



SNK



ついに出た龍虎の拳外伝。動きもグラフィックもソフトになって、前作とは大きく印象が変わっている。噂の藤堂の娘が大人気だった。

セガ





基板映像のみの出展にもかかわらず、常時画面が見えないほどの賑わいだったバーチャ3。眼球まで動くリアルな映像と、液体金属のようなデュラルの動きを見せられないのが残念。

ナムコ





プロップサイクルやアルペンサーファーなど、アイディアの光る作品が多かったナムコ。写真のプロップサイクルとトーキョーウォーズは、その中でも特に評価が高かった。

コナミ





一番目立ってたのは、ジェットスキーそのまんまなコントローラーのジェットウエーブ。操作も本物そのもののマリンスポーツレースゲームだ。

データイースト

人気の高かった「まじドロ」の続編、まじかるドロップ2。何かと話題の前作だったけれど、今回の人の集まりもまずまず。



テクモ

とにかく揺れる胸が超話題のデッド・オア・アライブ。これが初のポリゴン格闘とは思えないくらいに滑らかな動きだった。



AOU SHOWリポート

彩京



前作とは違い、横スクロールに変更された戦国ブレード。会場に坊主マニアが多かったらしく、こよりよりも天外の人気高し。ハガネの槍攻撃がイカス。

カプコン







なんといっても、あのビッグタイトルの新作とあって、ZERO 2のまわりは凄い人だかり。画面を覗くのもひと苦労。カプコン初のオリジナルのポリゴン格闘「スターグラディエイター」も、いい動きをしていたぞ。

バンプレスト



景品ものはやっぱり人気。同級生缶を目当てに群がる美少女ハンターな輩が後を絶たない。例年に比べると、プライズマシーンの数が少ないようだ。

サン電子



コミカルなキャラクターとは裏腹に、結構（?）正統派な格闘ゲームのわくわく7。見た目にも楽しい仕上がりになっていたぞ。

タイトー



レイストーム、サイキックフォースといった新作の評判も上々。サイキックフォースの勝ち抜き大会も開催されていて、盛り上がっていた。

パニオン万歳

（一部ウソ）









男子たるものやはり。ひとたびAOU会場に足を踏み入れたからには、ゲーム7、コンパニオン3の割合で臨まねばならぬ。毎年、メーカーさんは出展作品を盛り上げるためにあれやこれやの工夫を尽くし、我々を楽しませてくださる。となれば、我々もそれを楽しまねば失礼である。くうーっ、たまらん。

もちろん、ゲームそっちのけでコンパニオン見物に興じてもよし。若干。ただのコスプレイヤーが混じっているが、それもまたよし。

キミの明日を創る。

専門知識とプロの技術が２年間ですっかり身につく。だから、安心。
就職がすべてじゃないといえるヤル気と、旺盛な独立心を、「創業者支援制度」がしっかりバックアップ。だから心強い。
ヒューマン クリエイティブ スクールは、卒業後に、もっと差がつく学校です。



有限会社
オービタルリング
「創業者支援制度」により、独立したメンバーです。見守って下さい。

創業者支援制度

ヒューマンクリエイティブスクールでは、自らエンタテインメント・ソフトウェアの企画・開発会社を創業したい本校卒業生に対し、資金から経営・技術、開発環境等を支援していきます。それが、将来独立・会社設立を目ざす人達への創業者支援制度です。

学校案内無料送付

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

●マルチメディアエンタテインメント課程 ●募集定員 250名

◆主なカリキュラム
C言語／68000アセンブリ言語／コンピュータシステム／映像制作概論／コンピュータグラフィックス基礎／映像美術／サウンドデザイン／DTM基礎 他

●マルチメディア3Dグラフィックス課程 ●募集定員 100名

◆主なカリキュラム
CG幾何学／CG概論／コンピュータゲーム概論／オーサウェア実習／モデリング／3Dアニメーション 他

願書締め切り迫る！

願書締め切り 3月29日(金)

注）マルチメディアエンタテインメント課程・マルチメディア3Dグラフィックス課程共、お早めの出願をおすすめします。

資料請求専用フリーダイヤル(ミンナクリエイト) **0120-37-9898**

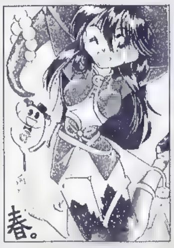
お問い合わせ **0422-23-1111**

ヒューマンクリエイティブスクールの最新の情報をインターネットでご覧いただけます。
今すぐアクセスを!! アクセス (http://www.human.co.jp)

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.167
4.15 15 April 1996

（大阪府　へびは・ねいびさん）



●AOUショーの熱気はいまだ冷めやらぬといった感じである。バーチャ3をはじめとして、どれも魅力あるゲームばかり。ゲーメスト創刊10周年にふさわしく、今年の上半期はゲーム業界が大いに盛り上がる予感…。もう春まで待てない！



©SEGA

とれたて！新作情報

相手に引導を渡す灼熱攻略

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ご案内
ゲーメスト4月15日号

表紙：「セクシーパロディウス」コナミ　イラストby藤原ひさし/表紙写真：「ストリートファイターZERO2」©CAPCON CO.,LTD.1996　ALL RIGHTS RESERVED.

アンケート最終結果発表！
AOU人気ベスト20

1. バーチャファイター3（セガ）＝ 6291票
2. ストリートファイターZERO2（カプコン）＝ 3585票
3. バーチャファイターキッズ（セガ）＝ 1568票
4. RAY STORM（タイトー）＝ 1552票
5. セクシーパロディウス（コナミ）＝ 735票
6. サイキックフォース（タイトー）＝ 708票
7. アートオブファイティング 龍虎の拳外伝（SNK）＝ 612票
8. ゼビウス3D/G（ナムコ）＝ 461票
8. ソニック・ザ・ファイターズ（セガ）＝ 461票
10. プロップサイクル（ナムコ）＝ 408票
11. 戦国ブレード（彩京）＝ 392票
12. わくわく7（サン電子）＝ 333票
13. マジカルドロップ2（データイースト）＝ 329票
14. アルペンサーファー（ナムコ）＝ 273票
15. トーキョーウォーズ（ナムコ）＝ 270票
16. 進め！対戦ぱずるだま（コナミ）＝ 206票
17. 究極タイガー2（タイトー）＝ 185票
18. ナムコクラシックコレクションVol.2（ナムコ）＝ 177票
19. ガンブレードNY（セガ）＝ 175票
20. スターグラディエイター（カプコン）＝ 172票

'96年夏までのヒットゲームを占う！
AOU SHOW'96 座談会

ポリゴン新作群大増殖の96年上半期

ぜんじ…ショー2日分の集計結果も出て、終わってみればデモ出展ながら大反響を呼んだバーチャ3が6000票以上を獲得しブッチギリの1位。まずはデモを見た印象を聞いてみたいんだけど。

伊勢猫…あれを見て驚かなかった人間はいないんじゃないですか？特にグラフィック面はインパクトが大きかった。

N・O…葵の動きなんか「60分の1秒以上じゃないの？」という滑らかさだったし。会場を1周して、印象に残ったゲームを3つ挙げろといわれれば、デモを見た人間はバーチャ3と書きたくなる。

キャサ夫…キャラの動きはバーチャ2と同じ、という印象が強いデモだったから、ゲーム内容が「3」でどう変わるのかつかみにくかったのが残念。

N・O…新システムとしては、ラウのデモにあったリング際の壁が気になったね。ファイティングバイパーズと違って、壁を使って敵の背後に回ったりとかできるのかな？


バーチャファイター3 ©SEGA

KAL…ジェフリーがポンプアップして、大胸筋をモコッと膨らませる演出があったけど、実はあれが新技とか（笑）。

N・O…中段の3＋3とか。

ぜんじ…ゲーム内容の評価ができない形の出展だったから、今後さらに進んだ基板に期待してみたいね。ほかにもポリゴン対戦格闘が数多く出展されていたけど、印象に残っているのはどのへん？

J・笹…カプコンのスターグラディエイターは、1台しか出展していなかったこともあって、大型モニターに流しているビデオしか見れなかった。

KAL…その流していたビデオをブースで無料配布していたのは、非常にうれしかった。スタグラで気になったのは効果音のショボさ。

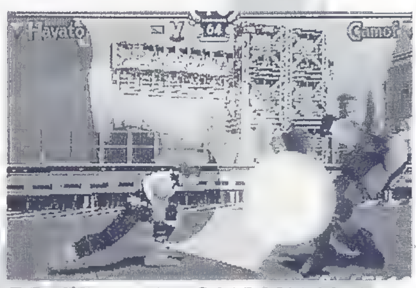
MVP…俺はキャラクターの見た目で損してると思う。

J・笹…あのキャラ、俺は好きだけどダメかね？

KAL…海外での評価を考慮してのグラフィックだろうから、まぁいいんじゃない？

伊勢猫…ボタンはソウルエッジと同じ縦斬り・横斬り・キック・ガード。動きも30分の1フレームっぽかったんで、操作感覚はとっつきやすい印象でしたね。

借金…ソウルエッジが前A、下Aとか基本技のバリエーションが多いのに対し、スタグラは1〜2種類の基本斬りに多くのコマンド技、というのが大きな違いだと思います。コンボは連携みたいだけど、どう戦略を立ててコマンド技に持っていくか、とかを考えてみたくなるゲームでしたよ。



スターグラディエイター©CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED

J・笹…カプコンだから既存のポリゴン格闘と同じ作りで満足しないと思う。完成版でどれだけ、バーチャや鉄拳をやっていなくてもプレイしてみたくなるかに期待したい。

伊勢猫…テクモのデッドオアアライブと同じく、開発初期段階なのでゲーム全体の評価はまだ難しい。

ぜんじ…デッドオアアライブはどんな感じ？

MVP…開発度20％なんでプレイ中に止まったりしてた。

ギィ…でも技とか見た目とかは格好よかった。

SHO…MODEL2だけの美しさはある。完成したらやりたい。

ぜんじ…タイトーのサイキックフォースは、オリジナルの新作で全くネーム・バリューのないところからスタートしたわりに、アンケートでも6位と相当目を引いていたと思う。

C・LAN…サイキッカーが空間を飛び回ってイイ感じっつう（笑）。ポリゴン格闘としては相当新しい試みをしていて、わりと成功気味じゃないッスか。


サイキックフォース©TAITO CORP.1996

SHO…タイトーブースで5連勝すると小冊子マニュアルがもらえるんで、超混んでましたよ。

MVP…連続技とかが、もうちょっとわかりやすければと思った。

RED…慣れればそんなに難しいことをやっていないことがわかるよ。視点が斬新だから変わったことをやってそうだけど。

N・O…サイキックフォースとは逆に、バーチャキッズは2・1から新技が増えず、頭身の違い以外新機軸が見えず残念だった。

ギィ…ソニック・ザ・ファイターズは演出に惹かれた。Pで手がでかくなったり。ただ、P＋K＋Gで軸ずらしができるんだけど、ま

AOU SHOW 座談会

あ、軸ずらしシステムは難しいなぁ…という印象。

立衆多…ソニックのローリングアタックはきつかった。当たると半分減ってガードしても反撃できず。

ぜんじ…ポリゴンの格闘ゲームが数多かった中、描き割りのストZERO2、龍虎の拳外伝、わくわく7などについて意見を聞こうか。

伊勢猫…ZERO2はブースが混んでてプレイできなかったけど、ビデオのダンが忘れられない。「オヤジぃ〜」の絶叫は一聴の価値アリ。

KITAN…とりあえず新キャラとかも見た目に惹かれて一通りプレイ。印象としてはZEROとの違いをあまり感じなかった。オリジナル・コンボをどう組み立てるか、みんなの悩みどころ。

がっちん…オリジナル・コンボを初めて経験するプレイヤーは、キラーンと光らせてから小足連打して、空振ってしまうケースが多かったみたいッスね。

KAL…前作より多くのプレイヤーに評価されると思うよ。ダルシム・ザンギ・元・ロレントとおもしろい動きのキャラが増え、コンボも一層戦略性が増しそうだから。

ギィ…ローズをやってみたら、前作のチェーンがほとんどつながらなくなっていたんで、ZEROの続編というよりもストIIに近い気がした。

珈琲…前作でできたチェーンができなくなった、という部分は旧キャラ使いにとって厳しいところ。

借金…ダンなんかスゴイッスよ。ダイヤグラム最下位になるようしっかり調整されたそうで。数少ない連続技がキレイになくなって、パンチ系のガードキャンセルが挑発(笑)。レベル1つ使って「ヴァー！」


ストリートファイターZERO2©CAPCOM CO., LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED

ぜんじ…ロケテストでチェーンを外してみたら文句が出なかった、ということかもしれないけどね。ダンはともかくほかの旧キャラはちゃんと調整してくれるんじゃないかな。龍虎はどうなの?

がっちん…どこが変わったというのか難しいけど、クセの強い龍虎っぽさが減っていた気がする。

SHO…それってリョウとロバート以外のキャラが全とっかえのせいじゃない?

がっちん…俺は何より、シリーズお馴染みの「パコーン」っていう効果音がなくなって残念。

MVP…暫烈拳の音を聴いてショックを受けた。

珈琲…新システムのアルティメット・フィニッシュは個人的に納得できなかった。1ラウンド目だろうが体力がすごく少ないときに龍虎乱舞クラスの技を喰らうと、そこでゲームオーバー。

KAL…短時間高インカムシステムだ。あと、ゲームとは関係ないけど、向かい合わせの対戦相手の顔が見れる、新しい筐体にはビビったよ(笑)。

借金…ゲームやってる赤の他人がミョーにバカっぽく見えて。

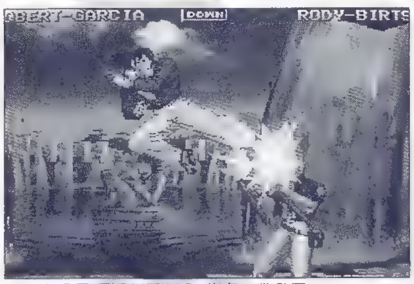
ぜんじ…むこうもそう思ってたり。

珈琲… 同じネオジオだけど、サン電子のわくわく7は、いろんなゲームのいいところを凝縮した印象がある。

伊勢猫…プレイしててウザったいところが全然なかった。

KAL…技の暴発が多いと思うな。

借金…チェーン・ゲームのはずだけど、A+Bが中攻撃なのが疑問。チェーンしようと思うと、A→C+D→Bというわかりにくい操作になるのはチョット…。



ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 ©SNK 1996

J・笹…でもあれはキャラとかグラフィックでプレイヤーを選ぶと思う。平均点を取れるゲームより、キワものを極めてほしい。

ぜんじ…その1点だけでも全キャラ女性という、テクモの闘姫伝承は評価できるわけ?

J・笹…あれがイイ(笑)。ゲームシステムもほめられた完成度でないにしても、斬新なことは斬新。

ギィ…コンボのつながりが結構気持ちいいッスよ。ただ、全方向にレバー2回とか操作に相当の慣れが必要。

Ace…とにかくアニメキャラとリアルキャラの混在は「本当にいいのか?」という気が。

J・笹…ソコがいい(笑)。

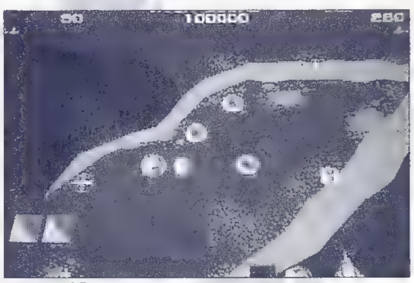
レイストームはSHT新時代の雛形か?

ぜんじ…今回のショーはシューティングゲームも意欲作が数多かったと思うけど、レイストームやゼビウス3D/Gはどうだった?

キャサ夫…2作とも視点が同じだったのが印象的。もうちょっと視点が上がるとソルバルウかな?(笑)
ソルバルウはシューティングの奔流には思えなかったけど、レイストームなんかはひょっとしたら、今後のシューティングの基本形になるかもと思った。

C・LAN…確かにレイストームはボスとかに異様な迫方を感じた。

立衆多…スゴイ混み方の中、どうにかプレイしたけど、16ロックオンレーザーの威力を100%発揮させることが結局できなかった。ボスのミサイルをロックオンして、点数稼ぎに使った程度。できてなかった後半面に期待したい。



ゼビウス3D/G©NAMCO

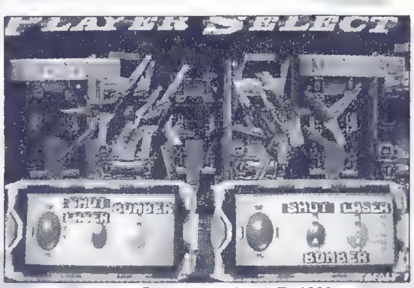
ぜんじ…ショー前の取材で見たときより、グラフィックがすごくキレイに見えた。ただ、ゼビウスにも言えるけど個人的には横画面縦シューという1点に疑問を感じる。

KAL…俺は弾避けの感覚にしても、横画面特有の不自由さは感じなかった。

J・笹…レイストームもまだ完成にはほど遠い状況だったから、演出面とかを評価の対象にしたい。アンケートでもそのへんに文句なしの評価が多かったわけだから、レイストームのお披露目は大成功だったと思う。

MVP…レイストームと同じ視点といっても、ゼビウスは何となくゼビウスらしくなかった。ピンク色のレーザーが対地と対空を兼用していたり。

立衆多…非常に使い勝手のいいホーミング性能だったけど、決定的に残念なのがピンクレーザーはソルが出せない!



RAY STORM©TAITO CORP.1996

KAL…いや、あのレーザーは相当考えられてると思うよ。ホーミング性能もザコ密集地帯では万能じゃないし、使い方は結構考えなきゃいけない。旧作のゼビウスやレイフォースが、プレイヤーの中で美化され過ぎていて、ゼビウス3D/Gがアンケートでも異様に低くなった気がする。

J・笹…ポリゴンもののシューティングの動向も気になるけど、セクパロとか戦国の評価も担当とし

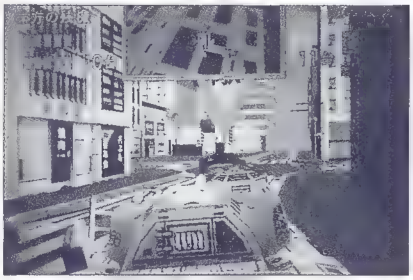
AOU SHOW 座談会

て気になるところ。
キャサ夫…コナミのセクパロは、極パロとかと比べてもあまり変わった気がしなくて、遊びやすかったと思う。あいかわらずムズいし。
SHO…白ベルのアレキサンダーにハマった。ベル食わせろ、ベル食わせろ言うから取ったら攻撃するする！
立衆多…コイン・ノルマの新システムが難しかった。実際にノルマを達成しようとすると、300枚というのは結構キツイと思うんだけど…。
ぜんじ…出展ゲームの中では一番シューティングっぽかった。
SHO…それって発売版だったからですかね？
ぜんじ…それはあるかも。逆に彩京の戦国ブレードは、ゲームができていないからアンケートなどでも判断に苦しむ。
J・笹…俺もこのバージョンでは、ゲーム性を見ていない。だってこよりで式神を重ねてたら、ボスを3秒で倒していたプレイヤーもいたぐらいの完成度だし。
立衆多…溜め撃ちは強過ぎ。
KMT…これまでの彩京ゲームより、キャラ別の性能差が乏しいと思った。



戦国ブレード©1995 1996 PSIKYO

J・笹…それでもデモがパワーアップしてたり、横シューに挑戦したりと進化がうかがえるところから、完成版には相当期待してるけどね。
ぜんじ…ほかに気になるシューティングは何かあった？
MVP…メタルスラッグ（笑）。
RED…あれ良かったね。また操作系が変わってたけど。
キャサ夫…セガのガンブレードNYおもしろかったッスよ。
SHO…ナムコのトーキョーウォーズが最高。
キャサ夫…あっ、それもそれも。
ぜんじ…どっちなんだよ（笑）。
キャサ夫…どっちも単純な操作性なんでポイント高い。
ももやん…さらにトーキョーウォーズは4人同時プレイが可能。大型のシミュレーション・ゲームではバトルテックより簡単な操作でOKだし、多くのプレイヤーが待ち望んでいたゲームだと思う。


トーキョーウォーズ©㈱ナムコ

KAL…開発度60%だったけど、注文はほとんどなし。強いて言えば自機のタンクの砲塔だけ回頭できるようにしてほしいとか、火器の種類を豊富にとか贅沢なお願いばかり。
ももやん…でも結局CPUの敵車と対戦してもつまんない。多人数で対戦できるのが一番の醍醐味だから…、
ぜんじ…4人プレイ筐体が、発売後どれだけ巷のゲーセンに出回るかが問題になると。大型ゲーム最大のネックだね。
N・O…大型で言えば10位にランクインしたナムコのプロップサイクル、楽しめたけど。他人がやってるの見てるだけでも。ペダルを必死にこいでるプレイヤーの人力飛行機が、すごいスピードで画面を飛び回ってたよ。
J・笹…業界初の風体感システム（笑）。ナマ暖かい風でもなく、結構気持ち良さそうだった。
ぜんじ…良作が数多かった今回のショーだから、印象に残っているゲームすべてを座談会で紹介できなくて残念だけど、今日はこの辺で。最後にライター1人ずつイチ押しゲームを表で挙げてもらってAOU座談会を締めくくろう。

AOUショー 攻略ライター1押しゲーム

キャラクター名	1押し	2押し	3押し
キャサ夫	レイストーム	トーキョーウォーズ	ガンブレードNY
SHO	トーキョーウォーズ		
C-LAN	レイストーム		
伊勢 猫	レイストーム	わくわく7	
KAL	ストZERO2	ゼビウス3D/G	わくわく7
RED	バトルガレッガ	ストZERO2	サイキックフォース
ももやん	トーキョーウォーズ		
珈琲	わくわく7		
MVP	レイストーム	メタルスラッグ	
J☆笹岡	戦国ブレード	スターグラディエイター	
きらり屋	ガンブレードNY		
ギィ	ソニック・ザ・ファイターズ	わくわく7	闘姫伝承
Ace	だい好キッス	サイキックフォース	
がっちん	ストZERO2		
借金	スターグラディエイター	スランダンク2	
立衆多	レイストーム	ナムコクラシックコレクションVol.2	
K-TAN	ナムコクラシックコレクションVol.2		
N.O	ストZERO2	レイストーム	
アディオス	だい好キッス		
かわでん	サイキックフォース	龍虎の拳外伝	
田渕健康	闘姫伝承	メタルスラッグ	
いなりん	ストZERO2		
しじみ	レイストーム	タイムクライシス	スターグラディエイター
石井ぜんじ	ストZERO2	トーキョーウォーズ	サイキックフォース
DAN	バブルメモリーズ		
KMT	レイストーム		

●バーチャファイター3はデモのみの出展のため、あえて省いています

5213人のご協力に感謝!!

AOUショーアンケートコメント集



2日間で集まったアンケートは、総計5213通。その中から、ゲームやショーに対してのコメントを抜き出した。当日、アンケートにご協力くださった皆さん、ありがとうございました。

●アートオブファイティング龍虎の拳外伝（エス・エヌ・ケイ）
龍虎の拳は前作からすごく好きなので、今作も期待を裏切らないと思う。(学生　男性　16歳)

●戦国ブレード（彩京）
横に変更されたのでどうかと思ったがなかなかどうして。(オペレーター　男性　23歳)

●アルペンサーファー（ナムコ）
やっぱスノボですよ。エッジの感じが良かった。(学生　男性　22歳)

●トーキョーウォーズ（ナムコ）
サイバースレッドより、自機の操作がやりやすい。また敵が多いので弾を当てる快感が得られる。(オペレーター　男性　20歳)

●バーチャファイター3（セガ）
このグラフィックレベルで動くとなるともはやすべてのゲームが貧弱に感じる。

●DEAD OR ALIVE（テクモ）
モデル2ではあっても後発なだけあって、キャラクターの動きがリアル。遠くへ逃げられない所がなおいい。(オペレーター　男性　24歳)

●トーキョーウォーズ（ナムコ）
戦車物は好き、前進後進を違うアクセルにしたのは面白い。(漫画家　男性　31歳)

●ストリートファイターZERO2（カプコン）
動きがなめらかでいい。オリジナルコンボL3での波動拳7連射はメチャメチャ強くて良い。(大学1年　男性　20歳)

●流星キララ☆スター（ジャレコ）
眼鏡っ娘は基本でしょう。(メーカー　男性　26歳)

●ゼビウス3D／G（ナムコ）
システム11であそこまでやれるとは…はっきりいっておどろいた。(学生　男性　16歳)

●ストリートファイターZERO2（カプコン）
エフェクトなどの派手さ、テンポをくるわせると思われていた。コンボゲージによるマイナスもなく、いい感じです。(メーカー　男性　21歳)

●まじかるドロップ2（データイースト）
前作より、キャラクターがアニメ化され、よく動いている。(学生　男性　20歳)

●セクシーパロディウス（コナミ）
ノリがとてもよかった。あいかわらずの難易度。

●進め！対戦ぱずるだま（コナミ）
バクダンがつかえて面白いゲームになったと思います。今までいらない玉を消すのがめんどくさかったので…。(メーカー　女性　21歳)

●REY STORM（タイトー）
画面がきれい。タイトーだから内容も期待できるしとても楽しみです。(フリーター　男性　23歳)

●アート　オブ　ファイティング　龍虎の拳外伝（エス・エヌ・ケイ）
前作までよりグラフィックが変わってよくなった。(オペレーター　男性　23歳)

●セクシーパロディウス（コナミ）
ただの続編ではなく、違うバージョンとして映りました。(オペレーター　男性　21歳)

●スターグラディエーター（カプコン）
とてもきれいな画像、色づかいで目をひいた。(メーカー　女性　26歳)

●ソニックザファイターズ（セガエンタープライゼス）
ソニックのようなマンガのキャラが「かお」をボヨヨンとさせたりするモーションがよかった。(メーカー　女性　26歳)

●バーチャファイター3（セガ）
デュラルがT2のT1000型のようだった。すごい。(大学1年生　男性　19歳)

●ストリートファイターZERO2（カプコン）
やはりダルシムとザンギエフの復活は大きい。久々に燃えそう。(プレス　女性　21歳)

●サイキックフォース（タイトー）
見た目のインパクトが結構ある。初心者でも遊べるシステムがよい。(オペレーター　男性　24歳)

●アートオブファイティング　龍虎の拳外伝（エス・エヌ・ケイ）
新キャラが多く「2」より簡単でやりやすかった。(その他　女性　27歳)

●スターグラディエーター（カプコン）
綺麗でおもしろそう。(メーカー　男性　24歳)

●アートオブファイティング　龍虎の拳外伝（エス・エヌ・ケイ）
今までの龍虎と違い、画面がきれいになっている。動きもなめらかだし、キャラのでかさも迫力がある。(学生　男性　19歳)

●ストリートファイターZERO2（カプコン）
キャラクターの数が多くなって全体のバランスが良い。
前作を超えるおもしろさがありあいかわらずの音楽が良かった。(オペレーター　男)

●REY STORM（タイトー）
スピード感は前作より上、画面が明るいと見づらいかも、シューティングもまだいける。(無職　男性　23歳)

●サイキックフォース（タイトー）
画面は粗いが、システムに見るところあり、やりこんでどの程度の物か？(メーカー　男性　24歳)

●ストリートファイターZERO2（カプコン）
新キャラクター「サクラ」の底知れぬ何かに引かれる、旧キャラもいっそう新しく強い技を手にいれて面白そう。「サクラ」一押し。(メーカー　男性　24歳)

●アート オブ ファイティング　龍虎の拳外伝（エス・エヌ・ケイ）
東堂が…ついに…！しかしキャラの動きが面白く体力もあっというまになくなってしまう。(プレス　男性　22歳)

●戦国ブレード（彩京）
司淳氏のイラストがしっかりグラフィックになっている。シューティングも燃えた。(メーカー　男性　24歳)

●バーチャファイターキッズ（セガ）
デフォルメされたキャラでもVF2とは違い非常に表情、技が豊かだと思います。格闘ゲームに新しい客層を呼べそうです。(メーカー　男性　29歳)

●セクシーパロディウス（コナミ）
シューティング冬の時代に遊べるシューティングゲームが登場した感じ。熱い弾よけだけのシューティングが客の足を遠ざけている。(オペーレーター　男性　23歳)

●マジカルドロップ2
落ちゲー苦手の私が一押し。この手のゲームはインカムが安定しているので店員としてもうれしい。(オペーレーター　男性　23歳)

●プロップサイクル（ナムコ）
メルヘンチックとリアルの混ざった感じがよい。(メーカー　男性　27歳)

●DEAD OR ALIV（テクモ）
キャラの動きはぎこちないが、これからのことを考えると有望になってくると思う。サウンドよし、何よりもグラフィックがよい。(学生　男性　24歳)

●ストリートファイターZERO2（カプコン）
自分で技を開拓できるという発想がよい。操作性・バランスもよし。(メーカー　男性　24歳)

●アルペンサーファー（ナムコ）
発想がなんといってもよい。目の付けどころも。ゲーセンに出回ったらぜひやりたい。(学生　男性　21歳)

●DEAD OR ALIVE（テクモ）
バーチャっぽいと思ったらモデル2ですか。女性の胸の動きに愛を感じた。(メーカー　男性　22歳)

●ストリートファイターZERO2（カプコン）
オリジナルコンボが無限？の可能性を秘めているので戦いの幅が大きく広がった。(フリーター　男性　20歳)

●サイキックフォース（タイトー）
ボタンが3つというシンプルさ。ノーマルガードでは防げないものもあり、ゲージを使用するサイコバリアという要素が面白いと思う。(オペレーター　男性　25歳)

●REY STORM（タイトー）
ボンバーがあるので弾避けがかなりきついと思われがちだが、使わなくても避けられる。3Dのグラフィック、演出、スピード感とか最高！タイトーらしさは少しも失ってない。(学生　男性　19歳)

●闘姫伝承（テクモ）
ギャルゲー。まちにまってたやつ。(学生　男性　20歳)

●タイムクライシス（ナムコ）
戦略性の高さが◎。TIME OUTがプレッシャーになっていい感じだ。(オペレーター　男性　26歳)

●プロップサイクル（ナムコ）
ナムコらしいアイデア。一定時間エリアを自由に飛び回れるモードがあればベター。(オペレーター　男性　23歳)

●バトルガレッガ（エイティング／ライジング）
今のご時世にこういったゲームがでるのは奇跡に近い。先を見ないと一生後悔するゲーム。(プレス　男性　24歳)

●戦国ブレード（彩京）
待ちに待った戦国エースの続編。グラフィックもボイスもかなりよい。これでキャラデザが中村博文だったら最高。(玩具店ゲームコーナー担当　男性　25歳)

●デカストリート（セガ）
久々の叩きゲー。たまにはよい。(メーカー　男性　36歳)

●バーチャファイター3（セガ）
まだ何ともいえない。ゲームはプレイしてなんぼ！(学生　男性　21歳)

●ダンクマニア（ナムコ）
一緒に遊べる友達がいるとすごく面白い。一人だと？(メーカー　男性　26歳)

●ゼビウス3D／G（ナムコ）
はじめはゼビウスをポリゴンみたいにするのはかなり抵抗があったけどうまくバランスが取れていてよかった。(オペレーター　男性　28歳)

●ソニックファイターズ（セガ）
サターンのためのゲームかと思っていたが、なかなか面白かった。バーチャファイターキッズよりこっちがよかったと思う。(フリーター　男性　25歳)

●闘姫伝承（テクモ）
連続技がいっぱい入って気持ちよく、そんなに難しくないので、気軽に遊べるところがいい。(フリーター　男性　21歳)

●トーキョーウォーズ（ナムコ）
プレイ時間が短いが、サイバーコマンドよりシチュエーションに親近感が持てる。戦略性は高そう。(メーカー　男性　25歳)

●バーチャファイターキッズ（セガ）
カワイイという点では今回一番でしょう。ただ当たり判定がよくわからない。「スタート」「リプレイ」などが子供向きの表現になっているのがよい。(販売店　男性　27歳)

●REY STORM（タイトー）
動きがリアルです。あの斜め後ろからのビューポイントは斬新でよい。(ディストリビューター　男性　22歳)

●プロップサイクル（ナムコ）
一般向けだが、得点システムや隠し風船がありなかなか遊べそう。(メーカー　男性　24歳)

●バーチャファイター3（セガ）
あのグラフィックで動かしてしまうところがすごい。(オペレーター　男性　22歳)

●進め！対戦ぱずるだま（コナミ）
いろいろなイベントで対戦がおもしろくなっている。(その他　男性　27歳)

●REY STORM（タイトー）
前作よりも、奥行きがはっきりしていて良い。システムは完成されたゲームだから。(ディストリビューター　男性　25歳)

●タイムクライシス（ナムコ）
ブローバックするのがとても気持ちよかった。ペダルのアイデアが良い。(学生　男性　21歳)

●プロップサイクル（ナムコ）
やりたかったのにスカートなんでできなかったけどおもしろそうだった。(メーカー　女性　25歳)

●だい好キッス（コナミ）
カップルで遊べるゲームのため、今後アミューズメントスポットに貢献するのでは。(メーカー　男性　27歳)

●フットサル（ザウルス／エス・エヌ・ケイ）
かわいいグラフィックがとても良い。ファイティングバイパーズも同様にやってほしい！(その他　男性　19歳)

●サイキックフォース（タイトー）
今までなく、かつ非常に面白いシステムだった。なれるまで多少時間がかかるが、使いこなせると面白そうだ。(学生　男性　20歳)

●バトルガレッガ（エイティング／ライジング）
もう出回っているらしいが今日初めてやった。(今回のショーの) 2Dシューティングの中では一番よかった。(オペレーター　男性　23歳)

●REY STORM（タイトー）
こういった3Dの見せ方もあるのか！という感じでした。シューティングの新しい方向をみた(?)。(メーカー　男性　29歳)

●ガンブレードNY（セガ）
ド派手でよい。操作が楽で女の子でもバリバリ撃てて、爽快でした。(その他　女性　23歳)

●だい好キッス（コナミ）
なんとなく「ときめき」ライクな所がグー。男同士のときめきなんてありなの？(学生　男性　21歳)

●戦国ブレード（彩京）
バリバリの（よけ中心じゃない）横シューはエリア88以来では？(メーカー　男性　28歳)

●スターグラディエイター（カプコン）
カプコンお初とゆーことで期待。バーチャのできない人でも、これならイケる？(メーカー　男性　28歳)

●ナムコクラシックコレクションVol.2（ナムコ）
ディグダグアレンジの殺し合いがすごい。(メーカー　男性　25歳)

●ショーの感想
筐体もののほうが今回は意欲的ですね。「キッズ」ははじめは良くてもあきられそう。(オペレーター　男性　27歳)

●ショーの感想
有休とってきたかいがありました。(その他　男性　25歳)

●ショーの感想
どう見てもただのマニアの人々が多い。チケットが流出しているのだろうか？（ダフ屋もいたし）問題だと思います。(オペレーター 男性 23歳)

●ショーの感想
特にないですが、マナーを守ってほしい。特に学生風な人たち。(オペレーター　男性　22歳)

●ショーの感想
一般人がいないはずなのに…増えてる…。(ディストリビューター　男性　23歳)

●ショーの感想
いまいち、決め手となるものがなかったと思う。続編ものが多すぎる。ポリゴン（3D）ものも多すぎて新鮮味がない。(オペレーター　女性　22歳)

季節ネタマンガや4コマで大活躍のG=ヒコロウさんがAOUショーをレポートしたぞ!!

AOU見聞録

~メッセ地獄変~

G=ヒコロウ



ゲーメスト初登場でアガリまくってるG=ヒコロウさんに応援のおたよりを!!



対戦攻略＆バイパーズテストの２本立て!!

ファイティングバイパーズ

©SEGA 1995

前回載せきれなかった対戦と、話題のバイパーズテストの核心に迫る!!

バイパーズテストで高得点を狙え!!

ムックも出て、技のフレーム数など[illegible]月、これを使っていろいろ技の連携[illegible]ている人も多いのでは？

今回のFVは、少し対戦とは視点を変えてCPU戦の実力判定モード「バイパーズテスト」での高得点へのアプローチをさぐってみたいと思う。

意外な秘密がいっぱい!? これで稼ぎまくれ!!

それでは、さっそくQ&A方式で疑問の数々に答えていこう。

Q：最高得点は何点に[illegible]れているの？

A：VFの場合、9段（[illegible]）で15段）が最高だったが、果[illegible]

今、知りたいものといえば…
試験に出るバイパーズテスト

あらゆる疑問に答える、バイパーズテスト参考書。今回はVol.1!!

[illegible]たしてFV[illegible]ア[illegible]は何点[illegible]実は結[illegible]が言ってしまうと、最高得点は上限がない。つまり、稼げるだけ稼げということ。この事実を知って燃える人も多いのでは!?

Q：アーマーは自分から外したほうがいいの？

A：その通り。ラウン[illegible]自分からアーマーを外[illegible]数は上がる。さらに[illegible]イム28秒以内に外[illegible]は2倍になるぞ!!

なお、相手のアーマ[illegible]からクリアすればもっ[illegible]かる。またその逆に[illegible]アーマーを壊されて[illegible]対象にはならない。

Q：クリアタイムは何秒くらいならいいの？

A：これもVFは6分30秒以内という制約があった。FV[illegible]では、1ステージ平均40秒くらいでいけばいいことがわかった。もちろん、その合計タイムより早ければ早いほど点は上がる。



28秒以内で脱ぐと高得点!!

Q：VF2のように[illegible]

Q：クリアするときに壁を壊すと点は高いの？

A：壁破壊、[illegible]

[illegible]

Q：ガードさせた[illegible]ヒット時[illegible]

A：さすがに[illegible]ヒットより低い[illegible]ドされてもVFと[illegible]ト時の50%は入る。

Q：クリア時に金網に引っかけると点は高い？

金網に引っかける条[illegible]

A：引っかけクリアはかなり点数は高い。さらに、引っかけた相手に対して攻撃を加えたり投げたりすると、もっと点数はアップします。また、引っかける条件は見た目通りで、上から刺さるように落とせば引っかかります。ただし、[illegible]る判定は多少キツめに[illegible]





1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー

相手に引導を渡す灼熱攻略

殺人コンボで「以上」マーラー

あなたのマラ、強くします。

担当：ボボ（みんなスキー行っちゃって1人ぼっちの）しじみ

どうすか？もうマーラー使ってみてくれました？

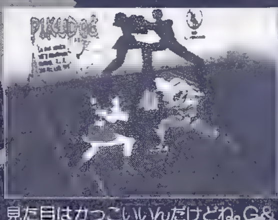
前回同……ラの使ってくるあのコンビネーションや下段から一気に上段のコンビネーションに繋げられる技など利用価値の高いものばかり。前回紹介した技とあわせてさら……マーラーを目指せ。

技紹介。あの恐怖の連続技のコマンドは？

■上段技

●エクストリーム・デスフィナーレ

立ちⓅから発生する技としては最多段の攻撃。一見、最後まで繋がっているようだが最初のⓅがあたって繋がるのはⓅⓅ⇨＋Ⓚまで。ガードをしなかったりあがいたりすると最後まで入る。⇨＋Ⓚ……



見た目はかっこいいんだけどね。G&Aは相殺する。

■中段技

●ガスト・オブ・レイジ

発生がはやく硬化もかなり少ないので使っていけそうなのだが、ジェーンのツーハンドバッシュと同様、使いどころを考えてしまう技だ。アーマー破壊技ならよかったんだけど…。「気が向いたら」といったレベルか。



次のⓅは下Ⓟで止まる。（ただし一度しゃがんでから出そう）



ⓅⓅ⇨＋Ⓚをガードすれば

ードしたらその後のラッシュを下Ⓟで止めることが可能だ。ただしすぐ下Ⓟを出すのではなく一度しゃがんでから出すようにしよう。……捕……だが実はⓅⓅ〜（ラクセルも同様）とく……手がレバー前入……から











下段のローショット……Ⓚ）から

Ⓟ（ここからは繋がらないので……✕……↙＋ⓀⓀⓅⓀは✕）。

Ⓟ。そしてⓅⓅ始動コンボに。

……＋Ⓟ







Ⓟ。

……＋Ⓟ。

そして⇦⇩⇨＋Ⓟ。安定したいときは↙＋ⓀⓀⓅⓅ⇨＋ⓀⓀで。

■下段技

●ローショット・ダークプレリュード

……ショットアクセルから一気にⓅⓅ始動コンボに繋げられる非常に強力な技。下段から入るためかなり有効といえよう。ローショット・ダークプレリュードからエクストリーム・デスフィナーレ（↙＋ⓀⓀⓅⓅ⇨……Ⓟ⇨＋Ⓟ⇦⇩⇨＋Ⓟ）……連続技は「しつよう……に相手を追いつめ……

■投げ技

●ブラックレインボー

……キャラに嫌という……これを入れられた人も……とコマンドが⇦⇨⇦……と少し難しいかもしれ……



オリヤー……





……これが……。

……か効率的に……だが「ストロング」と思われないためにも状況に応じてバリエーションが豊かな攻撃をしてみてはどうだろう。

■壁技

●ウォールダイブ

クライムウォ……た後に出す技。……は余りないと……としての価値を……と思われる技は……たと思う。今……んなことがここがわ……」と……のも……





●立ちパンチ
エクストリーム・デスシンフォニー
ⓅⓅ⇨＋ⓀⓅ
エクストリーム・デスレクイエム
ⓅⓅ⇨＋ⓀⓅ⇨＋Ⓟ
エクストリーム・デスフィナーレ
ⓅⓅ⇨＋ⓀⓅ⇨＋Ⓟ⇦⇩⇨＋Ⓟ
●立ちキック
ハイキック&フィスト
ⓀⓅ　Ⓟから始まるコンビネーションへ
●ミドルパンチ
ガスト・オブ・レイジ
⇦⇨⇨＋Ⓟ
●しゃがみキック
ローショット・ブロー
↙＋ⓀⓀⓅ
ローショット・ダークプレリュード
↙＋ⓀⓀⓅⓅ
ⓅⓅから始まるコンビネーションへ
●投げ
ブラックレインボー
敵近く立ち⇦⇨⇦＋Ⓟ＋Ⓖ
ブラックホール
両者空中↑⇦＋Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
空中投げ
●壁技
クライムウォール
ジャンプ中壁接触時↑＋Ⓟ
ウォールダイブ
壁登り中↑＋Ⓟ

マーラー技表

「そろそろ、昇り蹴りばかりは卒業したら？」

対戦攻略

ラクセル

技の硬化が割とネックとなるFV。立ちⓅより硬化の短い技とは…？

担当：「喰らいⓅ＋Ⓖ連打」強すぎ（怒）!!Ⓝ

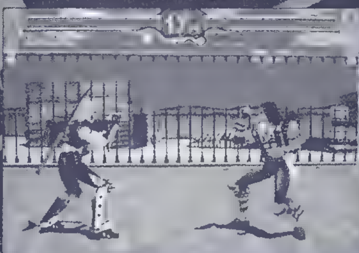
多段攻撃技を連携させて闘う

る技はⓅⓅだ……Ⓟは、単発のⓅよりも技の戻り、つまり硬化が短い。これを利用して、ⓅⓅ止めからのバリエーションで攻めていくことが基本である。これに、しゃがんでくる相手には攻撃を、立ちガードするようなら下段や投げを狙っていく。

中段は、なるべく出の早い技、例えばダブルアッパーやエルボー系からの派生技がいいだろう。ときには、ⓅⓅ止めせずにストレートにⓅⓅⓅと出してしまってもいい。ⓅⓅⓅの3発目のⓀは中段なので、ⓅⓅ止めを警戒させておくと、引っかけやすい。

下段にはスライディングがいい。事前に下Ⓟを出してワンテンポ遅らせてからスライディングを出しても効果……投げは、……Ⓟ＋Ⓖが扱……





ⓅⓅで止めて、……の技に……する。基本だ。

……やすい。格好良さを狙うなら、デトロイトロックダウンを使う。ちなみに、ムサクで……デトロイトロックダウンのあとはⓅのダウン攻撃で安定、といいたが実は気合のレバガチャ＋ボタン連打で抜けることができることがわかった（ごめん!!）。でも言い訳じゃないけど、その気合のレベルはハンパじゃないほどで、死にものぐるいでないと避けられない。9割方は大丈夫と思っていいが、抜けることは一応可能ということを知っておこう（デトロイトロックダウンがカウンターなら抜けられないようだが）。

話を戻そう。ⓅⓅ止めのあ……



……間合いが開けばタッ……この距離をつかめ……が15%は……ップする

1Pのほうがこれだけ高い、つまりこの分相手より早く動けるということを意味している。



ランニング……このとき、1Pも2Pもレバーは上に入れたままにしておくと……。

遠……と……ステップ……とき……3発目……デス……空振りすることが多い。攻めばかりでなく、ときには一回バックステップすることも重要。大体、ⓅⓅ止めのあと一回バックステップするとそこはダッシュ可能な間合いになっている。ダッシュ技でおすすめなのはランニングニー。実はこの技、ガードさせてもこちらのほうが早……けるほど……に硬化が短い……くらいの差があるか……で確認してほしい。

壁付近で浮かせたら…

……れたあと……またこ……魅力だ。

相手を追いつめ、壁の近くで浮かせたら、まずスカイスクリーマーで追い打ち。……は、受け身されてもその……相手が落ちてきても、Ⓚ＋Ⓖを押しておけ……まる。その後に絶対……という技はない。……合いで、相手の動き……えていく。有効な……二度Ⓚ＋Ⓖorデス……受け身からのキックに……立ちガード…こんなと……受け身しないでそのまま落ちてくるか、受け身してそのまま降りてくるかでも対応を変える必要がある。受け身しないなら、高度によってⓅⓅⓅなどでタメ押しの追い打ちを狙おう。受け身して何もしてこないとき、特に受け身の高度が低いときなどは着地を投げてしまってもいい。空中コンボは、間合いと相手によって成立するかどうかはバラバラ。一発一発よく見て闘お……

禁断のテクニック「ⓅⓀキャンセル」

これ……するテクニックは見る人によっては極悪な技と思われることがある。その正体は、VF2のアキラが使っていた「ⓅⓀキャンセル」だ。ラクセルのⓅは硬化が長いことは冒頭で触れた。しかし、ムックにも書い……が……すことができる。……がほとんど……をランダムに使い、その……





あと中、下段、投げにつなげていく戦法が非常に有効となっている。……

Ⓟ……

……られる。すると異常に硬化の小さいⓅが完成。ちなみに……

の下Ⓟは、上Ⓟに負けることがある。VFの世界では絶対ありえないことだが、FVで……起こることだ。……ムでの下Ⓟは、攻……判定が高くなるようだ。この現象は下段2枚の写真を参照してくれ。





……る」とし……てもらえたでし……まいっても、ⓅⓀキャ……クのひとつだ。……らの立派なテクニ……うのは逆におかしい。使うなとい……効果的に……

1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー

相手に引導を渡す灼熱攻略

この威力は犯罪だね

対戦攻略

ジェーン

コンビネーションを重視しつつも、最強の中段技、トルネードパンチを狙え!!

協力：アフロなコスモ　担当：アディトシ

ダブルクラップで立ち回る

て、既製の[illegible]で状況を有利にしようとすることが多いと思う。

ⓅⓅが相手にヒットして入る場合は、コンボレイドニー（[illegible]）にもっていくのが、とりあえずは第[illegible]

もちろんヒットを確認して出せるのがベストなのだが、ある程度決め撃ちで出すなら、開幕や、相手が調子に乗って攻めてくる連携の合間、自分がダウンした際の起き上がり時など、ヒットしそうな状況を考えよう。

またコンボレイドニーは上段打撃投げなので、立ちガードされそうなら、予めロースピンコンボ（ⓅⓅ⇩Ⓚ）にしておくといい。

ロースピンがヒットしたら五分五分。様子を見るか、[illegible]

い切ってアッパーに連携。ヘタな手の出し方をする相手に効くぞ。

しゃがんでかわされそうなら、トリプルバッシュ（ⓅⓅⓅ）。しゃがみ状態の相手には、よろめかすことができるから、[illegible]

るのが常套手段だ。[illegible]

の[illegible]たら、次に[illegible]るのが重要。

[illegible]ⓅⓅがヒットすればレイドニーにもっていくのが良しと説明したが、そこをあえてⓀを押さずⒼで止めるともっと効果的なことができる。

ⓅⓅがヒットしていれば、それをⒼで止めて、次にまたⓅを出すと、相手はⓅ（立ちしゃがみ）などの小技が[illegible]に出せない。投げには[illegible]





手を出してくる相手には、またⓅⓅと…



ダブルクラップがヒットしていても[illegible]で止めて…

[illegible]＆Ⓐでなら、投[illegible]を連携[illegible]す。

制空権を握れ！

[illegible]ってⓅⓅⒼ⇩Ⓟ…のは非常に強い連携で、を恐れてガードに徹したり、Ⓖ＆Ⓐで返そうとするなら、ⓅⓅⒼ→投げorアッパーといった2択が生きてくる。

つまり前述した[illegible]製コンボは、それの布石に過ぎないというわけだ。

ダブルクラップ[illegible]ち回りつつ、やはり狙うは投げ技と中段技の2択。具体的に中段技はアッパー、投げ技はSCK（スーパーコンボニーランチャー）が当然ベスト。

どちらも相手を浮かす性能があるため、考えなければ[illegible]

[illegible]いのは空中コンボ。

ジェーンのアッパーはリーチがあって、判定が広いため、相手の真下近くに入って、できるだけ先端を当てるようにすれば、フレアキック等[illegible]際でなくとも撃ち勝つことができる。ゆえにアッパーの[illegible]り返し、そしてジャンプキ[illegible]が最も堅い空中コンボだ[illegible]

[illegible]ダッシュす

ちなみ相手が壁際を背にしていたら、投げ技はSCK[illegible]も、ダブル[illegible]ると[illegible]ころにアッパーを入れて浮かすといいぞ。

[illegible]かにフレアキックの硬直狙ったり、受け身をとらせてからの2択といった基本的なものから、ジェーンならトルネードを狙うなり、幅広いバリエーションを用意して[illegible]こう。



位置とタイミングを合わせ、アッパーを主体としたコンボを。

誘って撃て！トルネードパンチ

トルネードパンチは異常なまでの大振り[illegible]、相手の意表を突くか間合いを開[illegible]か、どちらかの条件を満たさなければ撃てない。

まず意表を突く[illegible]

[illegible]ⓅⓅからアッパー等の隙の少ない技を連携させると思わせておいたり、ⓅⓀやⓅⓀⓅで相手に受け身を取らせ、2択に備えているところで撃つと効果的。その際、距離にもよるが、クロールトル[illegible]（下段）も[illegible]

[illegible]るのもいいが、ロースピ[illegible]の技[illegible]Ⓚ[illegible]⇩ⓅⓀ等ⓀⓀを当て[illegible]ので次に連携させたりすると、意外に引っ掛かってくれるぞ。

なまじトルネードがガードされても、相手をのけぞらすから、次にアッパーを出しておくと割と反撃を寄せつけない。手を出さず待っているような相手なら、走り技で突っ[illegible]こう。

[illegible]っていけ[illegible]

ツーハンド[illegible]

識しなくともいいが[illegible]ガードさせた後は[illegible]2択が迫れる点も[illegible]





ロースピ[illegible]る距離。

[illegible]だった後に生じ[illegible]



受け身を取らせ[illegible]なる状況…。

対戦攻略

しまっていこう! グレース

狙うは下段!しつこく狙ってドカーンといきまっせ!!

担当：ワイルダーKEI

しかし、相手[illegible]光っているところへ出し[illegible]合は、さすがに下段攻撃が間に合わずに攻撃をくらってしまうぞ。

まずは、このビートロース[illegible]手に[illegible]わわせ[illegible]た。

しゃがみ癖をつけさせたら

相手がこのビートロースピンをくらい続けると、さすがに懲りてガードするようになるところう。実はそこが狙いだ。相手はビートロースピンがくるのを予測し、グレースの立ち(P)ガード後にしゃがみガードしようとする。ここでグレース側は、立ち(P)で止めて、キャメルスピンカッターを出していこう。要するに、立ち(P)からそのまま⇓(K)と入力するか、⇘(K)(K)(K)といくかの、単純な2択攻撃である。もしキャメルスピンカッターを相手にガードされたら、しゃがみ(P)+(K)+(G)か、そのまま立ちガードで様子を見よう。しゃがみ(P)+(K)+(G)というのは、もし相手の浮かせ技をくらっても、すぐ空中で受け身をとってくれるためだ。念のために、2回ぐらい3つボタンを同時押ししておくとよいだろう。

ビートロースピンの恐怖

[illegible]ビートロースピン[illegible]

この技は、たとえ最初の(P)をガードアンドアタックされても、次の下段キックで止めることができるというメリット[illegible]

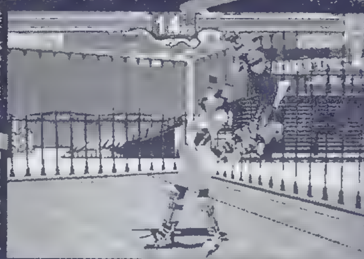


おっ、しゃがむようになった[illegible]

キャメルスピンヒット後のコンビネーション

キャメルスピンカッター[illegible]相手にヒ[illegible]させると、相手をよろめか[illegible]ことができる。[illegible]、相手のよろけに対す[illegible]は次の[illegible]段技[illegible]

③[illegible]によ[illegible]なかいか位[illegible]がフランケンシュタイ[illegible]ならば、アイスネーを狙ってゆき、自分が壁を背にしているならば、[illegible]ルダースルーを使って相手を壁にぶつけて、そこから浮いたところにバルカ[illegible]ビート[illegible]決めよう。



壁にぶち当てて、中コンボを狙ってみる。

次は②。中段攻撃にも色々とあるが、ここでは、再びよろけ効果のあるブラックアイス(P)+(K)、ブレー[illegible]シュ(⇑+(G)⇓+(K))を狙ってみよう。うまくいけば、よろけからよろけへと移行させ[illegible]



よろけに対して[illegible]



[illegible]効果のある攻撃を加[illegible]





[illegible](K)を押すか、(K)と入力[illegible]突いて投げてしま[illegible]よい。

決まった[illegible]ジャン[illegible]

ることが可能だ。もちろん、キャメルスピンカッターを決めにいって[illegible]

[illegible]グレース[illegible]か[illegible]ことができる。[illegible]からだ。要は[illegible]2択[illegible]できる[illegible]

私のフランケン

[illegible]フランケンシュタイ[illegible]すると[illegible]しまう[illegible]として、[illegible]入もいるん[illegible]ナンセンス。[illegible]していれば、な[illegible]ての威力を発揮[illegible]

先ほどキャメル[illegible]ーナーで、Fシュタ[illegible]ことが出てきたが、キャ[illegible]スピンカッターのヒッ[illegible]間合いと[illegible]は、Fシ[illegible]を決めるための[illegible]よい間合いでもあるのだ。キャメルスピンカッターがヒットしたら、すかさず大ジャンプをして⇓(P)+(K)+(G)と入力してみよう。もしこの投げを決めようとする相手がいたら、下方向に強いエアダイブ(↑(空中))を出すといい。[illegible]も、Fシュタイナー[illegible]

況が[illegible]

このように[illegible]くことができる。[illegible]切りぶっ飛んで、[illegible]ジャンプFシュタイナー[illegible]う。





[illegible]シャ〜ンプ[illegible]

1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー

相手に引導を渡す灼熱攻略

対戦攻略

ハニー

狙うのは空中コンボ？

下段でしつこく攻めて、空中コンボへと…その後はどうすればいいんだ？

担当：伊勢　猫

[illegible]全[illegible]性も[illegible]たな盛り[illegible]を見せ[illegible]グ[illegible]ハイ[illegible]ス[illegible]実際の[illegible]いこう。

んじゃま、ページも少ないことだし一気に行きますかー

何を使って浮かせてゆくか？

ハニーの対戦での間合いは、相手のしゃがみⓅが、ギリギリ届かないくらい。この状態から、ダブルローキック（↙＋Ⓚ）からのキャットアッパー（↘or➘＋Ⓟ）とダブルローキックディップ（↙＋ⓀⓀ）↓＋Ⓟ）やローレックビート（↙＋Ⓚ↓＋Ⓚ）などの下段と2択のように攻めたり、スコルピオンキック（↙＋Ⓚ）などといった止められづらい中段攻撃を使っていける。

一例として挙げてみたが、[illegible]きな流れをフローチャー[illegible]

浮かせてどうする？

キャットアッパーを初めとする中段浮かし技を入れたならば、チャンス到来ー空中コンボや空中投げなどを狙って追加ダメージを決めにいける。

浮かされた状態で相手が取れる選択は、

①何もしない
②受け身（レバー⇧⇖⇗以外）
③受け身（レバー⇧⇖⇗）

の3種類がある。

さて、これらにそれぞれ対する対処法は以下の4通りで、

まとめておいたので、自分なりのコンビネーションを色々と考えてみてほしい。



段攻撃でせめる[illegible]アー



[illegible]ける[illegible]も当然ある[illegible]は読み合[illegible]

●空中投げを狙う

空中コンボを[illegible]反[illegible]

[illegible]場合には、いかなる場合であっても③のタイミングに合わせてジャンプする。うすれば①、②はジャンプの初めで取ってゆける[illegible]③であればジャストのタイミングになってくれる。

●空中コンボを狙ってゆく

この場合[illegible]あれば①[illegible]の時にはキャットアッパー[illegible]キャットスロウ[illegible]など[illegible]②のタイミング[illegible]ていくのがよく[illegible]あればこれに加えて[illegible]ッシュしてのキャットソルト（[illegible]＋Ⓚ）が割と[illegible]して入ってくれる。



⇧入力方向受け身であれば、ほとんど入ってくれるニャア。

●反撃を投げる

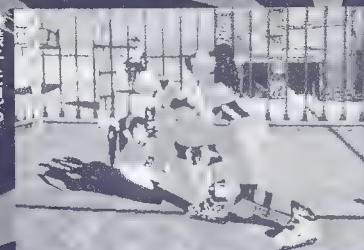
この場合の反撃とは空中受け身後のフロントエアキックやフレアトー、フレアキックなどのこと。実はこのフロントエアキックに関して[illegible]ドしてもダッシュ投げ[illegible]合ってしまう。ただフ[illegible]ーなどに関してはスカす[illegible]があるので間違えないこ[illegible]

●様子を見る

これは文字通りで初めの[illegible]いは相手の受け身が[illegible]ておくのもいいだろう[illegible]

え？逃げられるの⁉

以前技紹介の時にコマン[illegible]



ちょっと練習すれば[illegible]たり[illegible]ほら、この[illegible]



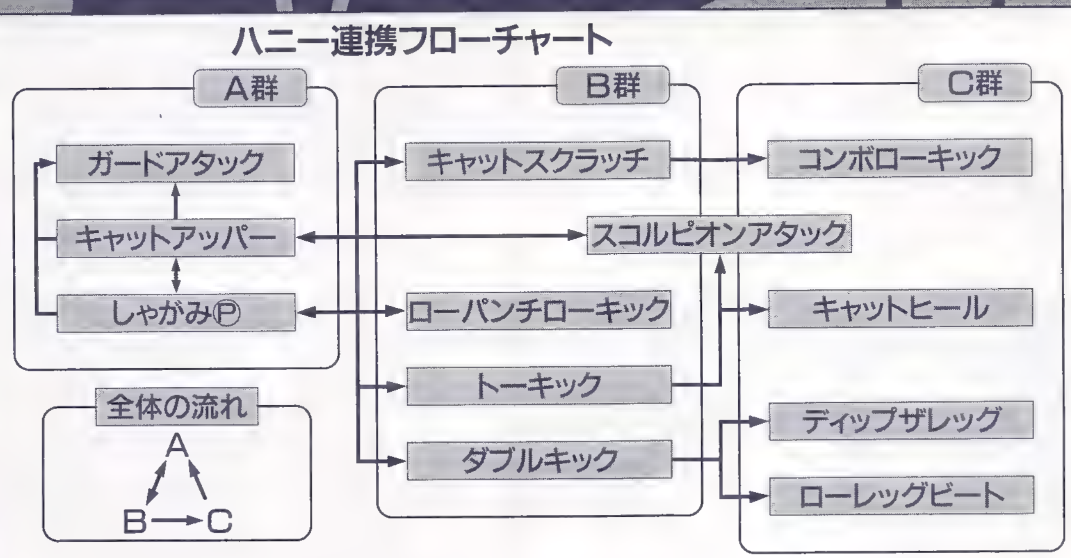


こ[illegible]てしまう[illegible]ニャア[illegible]。でも[illegible]フォークスルーで回り込んでも[illegible]

投[illegible]ークスルー（[illegible]）
Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）に関して、その後にキャットテイルハイ（[illegible]＋ⓀⓀ）などが入る[illegible]てい
るが[illegible]逃[illegible]

[illegible]が入るので[illegible]レッグビートとで2択としていく必要があるのでそうしてみてね。

起き上がりに関しては、次号以降で！「スマン」。



待ちうけるは壁面要塞！

SALAMANDER 沙羅曼蛇2 サラマンダ2

自機をつぶしておかないとひどい目に合うよ。ホント

担当：GED

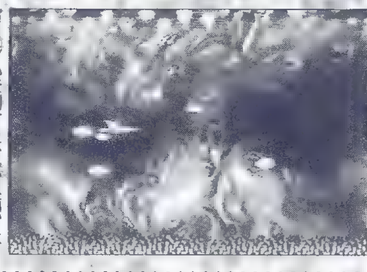
©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

君はプチゴーレムを見たか!?

1面と4面の隠しボーナスはしっかり取れるようになったかな？稼ぐ人はもちろん、「とりあえず1周クリアが目標」なんていう人も狙ってみてほしい。ノーマル設定なら20万と50万で自機が増えるので、隠しボーナスの10万を利用して早めに増やしておこう。

4面のボーナスは知ってさえいれば簡単だが、1面はけっきょく連射が決め手。気合入れて撃ち込んでくれい。

ちなみに、連なしだとオプションが2つないとまずゴーレムを倒せないが、連付きならオプション1つでも充分倒すことができる。アイテム連が最低でもOKなのだ。



ゴーレムを倒すと、ボス前ではこんなに小さいゴーレムが登場。

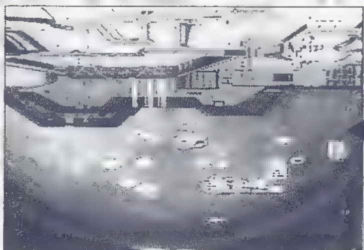
わざと死んで簡単に…

「沙羅曼蛇2」のゲームランク（難易度）は、自機の装備より生存時間が深く関係している。つまり、ノーミス状態が長引くとどんどんランクが上がっていく仕組みなので、自機を計画的に潰してタイマーをリセットし、一気にランクを下げるという「パロディウス」のような戦法が有効なのだ。

具体的にどこで潰すかというと、4面の終盤あたりがいい。そしてボス直前のアイテム群で装備を立て直す。ここで潰しておけば5面以降の難度がものすごく下がるからだ。あまり前の面で潰しても、けっきょく最終面あたりで難度が上がってしまうので意味がない。1機の犠牲で効率良くランクを下げよう。



ヤツの見ている前で、とりあえず死んでおく。



オプションを回収し、ボス前のアイテム群で復活する。

隕石だらけの5面スタート！

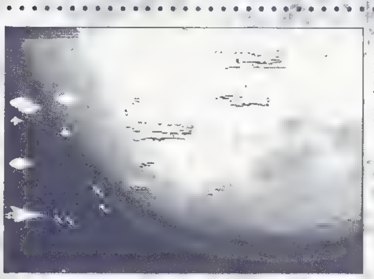
もし、ここまでノーミスで来ているなら相当ランクが上がっているはず。いきなり最初のザコ編隊から撃ち返しが始まるぞ。安全にいきたいなら、前述のとおり自機を潰しておくことをオススメする。

この面からはレーザーではなく、ツインレーザーにしてしまおう。貫通性能は捨てがたいが攻撃判定の細さと威力不足は否めない。その点、ツインレーザーだと自機の目の前の攻撃判定が大きいし、威力もあるからだ。

5面スタート直後は、隕石群に混ざってザコ編隊が突進してくる。分裂する隕石に注意しつつ、ザコ編隊の出すアイテムで装備を整えていこう。

しばらくして隕石基地が見えてくるあたりでは、浮遊隕石の量が多いので撃ち負けないように。

この面全体を通して言えることだが、余分なオプションが出ていたらまめにオプションシュートを使い、なるべく敵に押されないようにすることが大切だ。

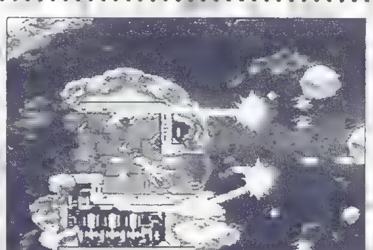


ランクが上がっていると、すでに撃ち返しが始まっている。

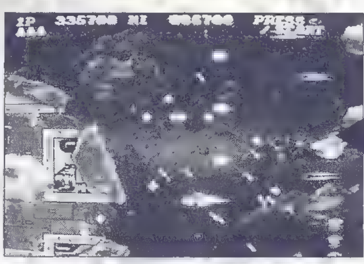
小型隕石基地

隕石基地の内部を通過する場合は、余計なアイテム（特にスピードアップ）を取らないように注意しよう。基地の出口の外にザコが待ち伏せている場合などは、さっさとオプションシュートを使ってでも抜けてしまったほうがいい。いつまでもグズッているとどんどん自機の居場所が狭くなるし、ほかの敵が出現してしまいオプションシュートが狙った敵に飛ばなくなってしまうかもしれないからだ。

隕石基地の外部を通る場合



さっさとオプションシュートを使ったほうがいいぞ。



外回りだと、後方の砲台にも注意が必要だ。

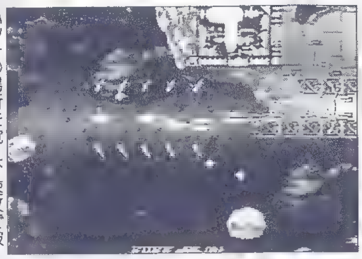
1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー

相手に引導を渡す灼熱攻略

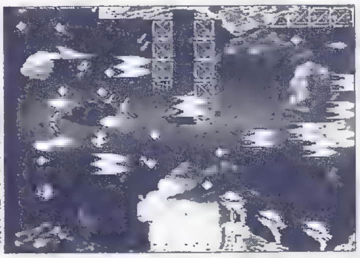
は、内部に残っている砲台をつねに意識しておくこと。上下にスクロールさせるときは先にも砲台があると考え、慎重に進もう。撃ちにくい場所にあるなら無理に撃とうとせず、先へ進んでしまったほうがいい。

大型隕石基地

小型隕石基地群を抜けると、今度はさらに規模のでかい隕石基地が待ち構えている。小型と違い、大型隕石基地には高速ザコ編隊が出てくるハッチがあり、ここを抑えることがこのエリアの重要なポイントとなる。



ハッチの場所を覚え、速攻で破壊してしまおう。



ダッカはこの角度にしか弾を撃てない。死角にもぐり込め。

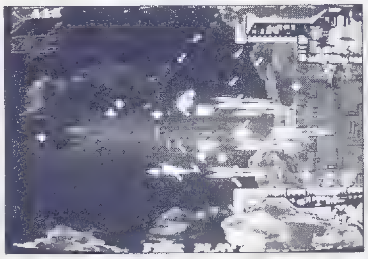
マップのA地点にあるハッチをラインを合わせて速攻で壊す。そして、下にたくさんいるザコをオプションシュートで蹴散らす。ランクを下げてきている場合はシュートの必要もないだろう。

隕石基地の外郭を歩き回っている作業用ダッカーは、一定の角度（上方45度）にしか弾を撃てないので、たくさんたむろしていてもあまり恐くない。ここらへんでは、地上ではなく空中のザコに注意を払うべきだろう。

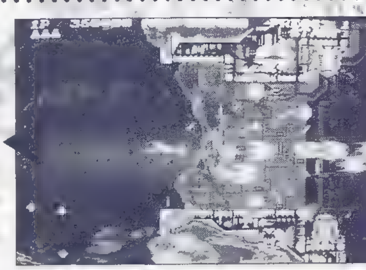
そのまままっすぐ進むと隕石基地の入り口が見えてくる。ここは基地の内部を通るか外部を通るか、好みの分かれるところだ。

内部を進むなら、入り口付近の上下に設置されている砲台を片っ端から壊して前へ出る。オプションを前に張って上下のハッチを破壊したら、次はすぐ右上の通路へ。ここは壁の裏にハッチが2つもあるので、オプションをめり込ませるかオプションシュートで破壊してしまおう。出口の壁の裏にあるハッチはミサイルで壊せるので問題なし。

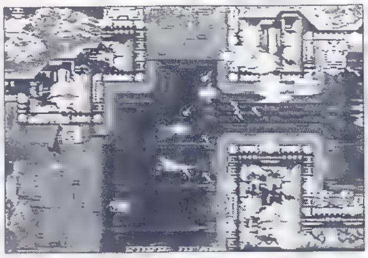
外部のルートを選ぶなら、入り口に入らず上へ。ここは大量の隕石が漂っているだけでなく、ダッカーやハッチが待ち構えている。ショットだけでは撃ちきれないので、早めにオプションシュートを使っておこう。くれぐれも、隕石に圧迫された空間で大量のザコに襲われたりしないように。



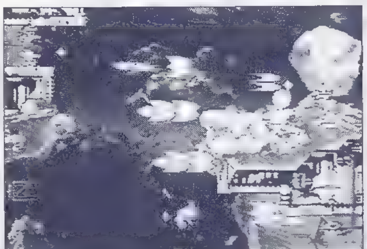
基地の入り口が見えてきた。外と内、どっちのルートに!?



砲台を壊したら、オプションを前に張ってハッチを撃つ。



壁の裏のハッチはオプションを置くか、素直にシュートして壊すか。どちらにしてもお早めに。



外回りルートなら、入り口に入らず上に抜ける。

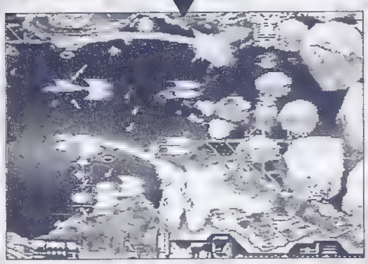
後方からのザコ&ボス前

地形が途切れたら要注意。今度は後方からザコ編隊がたくさん出現する。あらかじめオプションを後方に張っておき、出現と同時に倒していく。後方からのザコをすべて撃つのはまず無理なので、どうしても弾をたくさん撃たれてしまう。ランクを下げていない場合は、オプションシュートなしでは生き残れないぞ。

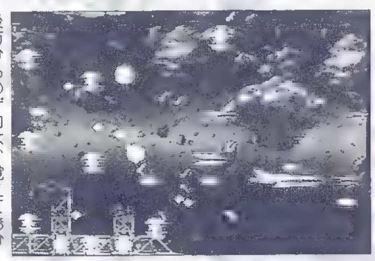
前方に壁に付いているハッチは、場所を覚えて速攻で破壊してしまうこと。残すとザブや砲台などとの複合攻撃にあってしまうためだ。

通路の入り口で出現するザブ（ワープして登場する敵編隊）には要注意。こいつらはワープアウト後自機に突進してくるので、あらかじめ上か下によっておいて、出現と同時に反対側へ移動しつつ倒すといい。通路の途中の前方からのザコ編隊も、同様に引きつけてから倒せば弾を撃たれても避けるスペースに困らない。

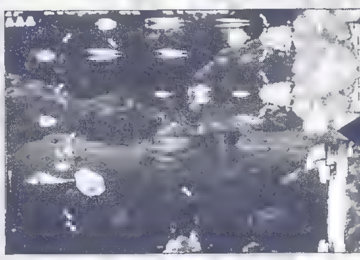
通路の先に広い空間が見えても前に出ないように。2度目のザブが出現するぞ。



大量の隕石が邪魔して敵をうまく撃てない。シュートの出番だ。



後方からのザコは、覚えておかないとまず死ぬ。



2連ハッチの位置を覚え、速攻で破壊。ほかの敵との複合攻撃はさせないように。

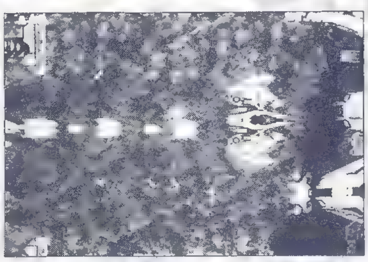
5面ボス「壁面要塞プレートコア」

ボスの弱点は、壁面にある5カ所のコア。このコアをすべて破壊すればクリアとなる。

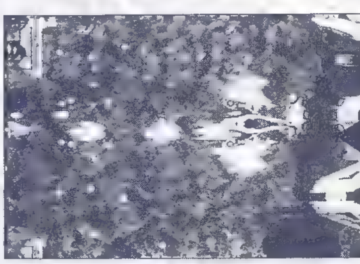
まず、5ボスの登場と同時に現れる、攻撃システム「クラブレス」を破壊するのが先決。

こいつの攻撃パターンは、拡散ショットとサーチミサイルの2種類がある。どちらの攻撃がくるかはランダムだが、両方とも正面でOK。拡散ショットは真っ正面が安地だし、サーチミサイルは連射して撃ちきることができるからだ。

上下の攻撃パーツ（外殻）を2つとも破壊すると、自機を狙って速い弾を撃つようになるが、攻撃パーツを壊した直後に速攻で撃ち込めば、撃たれる前に倒すことができる。



外殻に無数の穴が開いたら拡散ショットの合図。



でも、拡散ショットは中央が安地。

攻撃システムを破壊するとまずザブが1回出現し、あとは中央のコアの上下にあるハッチ（破壊不能）からザコ編隊がでてくるようになる。オ

5面ボス 壁面要塞ブレートコア

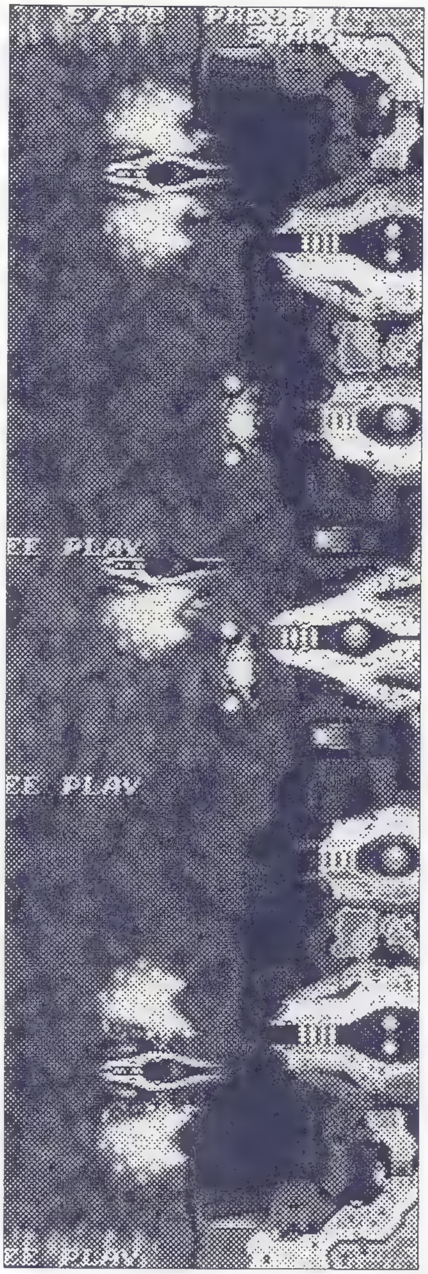
プションを縦に伸ばし、突っ込んでくるザコ編隊を迎撃しつつコアに撃ち込もう。
　コアの前で撃ち込みを邪魔する、防御システム「キャニコロ」は、自機を狙って扇状に弾を撃ってくる。こいつに弾を当てるほど、撃ってくる弾の量が増えるのだが、こいつに当てないように動くなてのは無理。さいわい、そんなに弾速も速くないので落ちついてかわそう。

　しかも、こいつは倒しても倒しても補充されるタイプなので、まともに相手にするだけ無駄。無視してとっととコアに撃ち込もう。
　コアを破壊するとオプションやスピードアップアイテムが出るが、ザコの突進があるので取りに行くのは危険。ボスを倒した直後に回収しよう。
　このときは地形の判定も消えているので回収しやすいのだ。



攻撃システム「クラブレス」

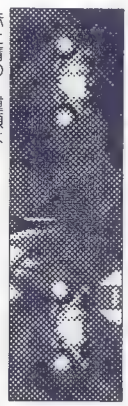
間欠的にプレイヤーをサーチ拡散ショットとサーチミサイルをランダムに発射。
外殻を破壊した後は大型のサーチショットを発射。



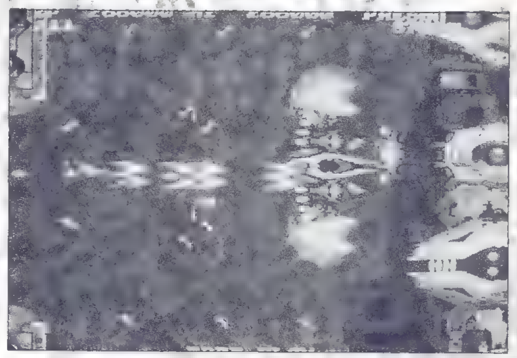
小惑星の内部に構築された中継基地の中枢部。
5カ所7つのコアをもち、コア系のメカの中でも最大級の大きさを誇る。
独立した攻撃、防御システムがその巨体をカバーする。
攻撃システムが破壊されると本体よりザコ編隊を発進させ最後の抵抗をする。
防御システムは破壊されても内部で即座に生産され補充される。

防御システム「キャニコロ」

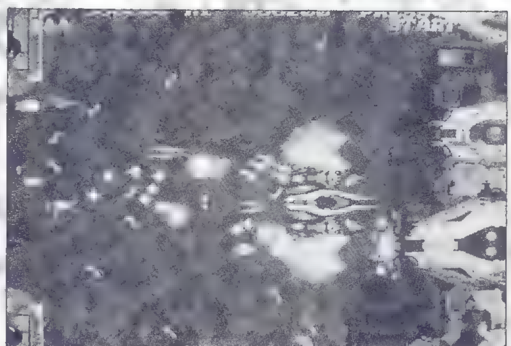
前方攻撃型（赤）
後方攻撃型（青）
コアの正面に位置しプレイヤーの攻撃を妨げる。
攻撃は撃たれた分を撃ちかえす。



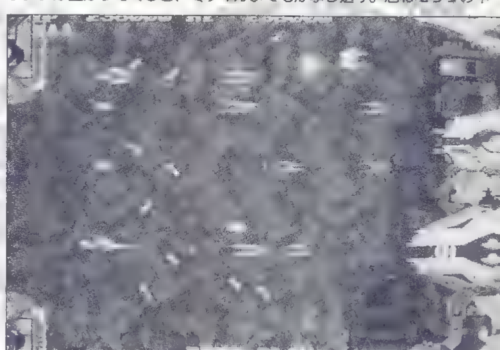
赤と青の2種類は攻撃パターンが異なる。



外殻が大きく上下に開いたらサーチミサイルがくる。連射で撃ちきろう。



ランクが上がってくると、ミサイルまでもが撃ち返す。危ねェっつの！



オプションを広げ、ザコ編隊を撃ちつつコアを狙うのだ。

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
コミックゲーメスト編集部
ギャルズアイランド4
ヒーローズアイランド係

住所	〒			
ふりがな 氏名		ペンネーム		
学年 職業		年齢		性別
TEL		本誌購入日		
本誌購入店				

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
(4月15日号)

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話（　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ストリートファイターZERO 2係

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

キャラクター人気投票

●'94～'95年に登場したアーケードゲームの中で最も好きな女性キャラ

〔　　　　　　〕

●今まで登場した全てのアーケードゲームの中で最も好きな女性キャラ

〔　　　　　　〕

●今まで登場した全てのアーケードゲームの中で最も好きな男性キャラ

〔　　　　　　〕

●以下の項目の中から３つ選んで、キャラクター名を書いてください。

①彼氏、彼女にしたい異性キャラ②色恋抜きで友達になりたい異性キャラ③兄弟・姉妹にしたいキャラ④父親にしたいキャラ⑤最も強そう／弱そうなキャラ⑥身の回りにいて欲しくないキャラ⑦最も服のセンスがいいキャラ⑧大好き♥な動物キャラ⑨イカスぜ！ロボット・メカニック

〔　〕（　　　　　）
〔　〕（　　　　　）
〔　〕（　　　　　）

締切は３月31日消印有効

キリトリ線

ストリートファイターZERO2　人気投票

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを１人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。
好きなキャラ(　　　　　　)嫌いなキャラ(　　　　　　)
理由(それぞれ)

イラスト&文章ネタ大募集！締め切りは4月19日（消印有効）。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考(タイム・残機)	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

キリトリ線

今回は究極タイガーII中盤の攻略だ！

ポイントさえ押さえれば楽にいけるハズ!!

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

©TAITO CORPORATION 1995.
ALL RIGHT RESERVED.
(ARCADE GAME ONLY)
PRODUCED BY TAKUMI CORPORATION.

さて、今回はいよいよ中盤戦の攻略だ。ポイントとなる場所を押さえつつ、2～4面を一気に攻略していくぞ。

2面

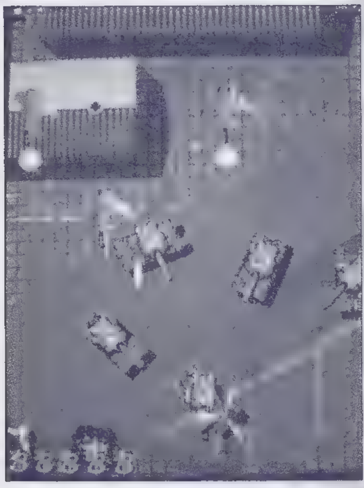
場面は海での攻防。初めはいつものザコヘリのラッシュだ。これは落ち着いて倒せば問題ないだろう。

その後、左、右、上の順に小舟が出てくるが、初めから自機を画面端によせておいて、敵出現と同時に倒すようにする。

しばらくすると、場面は海から陸地にかわり、それと同時に「ザコ戦車ラッシュ」と「画面上から飛んでくる飛行機ラッシュ」の複合攻撃が始まる。ここは2面の一番の難所だけに慎重にPLAYしていきたいところだ。

基本的に飛行機の編隊は上から出現し左右どちらかにカーブを描いて降りてくる。このとき仮に右へカーブして降りてくる場合は自機を左へ移動させる。つまり飛行機の動きとは逆に移動させたほうが弾を避け易いのだ。

2面のこの場面では、自機を左から右、右から左、左から右、の順に移動しながら飛行機を撃つ。ここではあまり倒そうとは考えずに弾避けに専念したほうが安全だ。もちろんこのとき戦車もいっしょに倒しておくように。

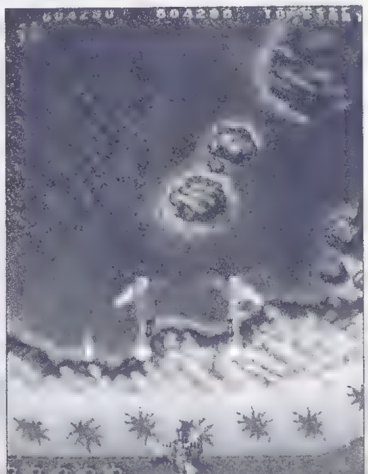


飛行機とは逆に移動する。

その後も飛行機ラッシュは続くが、今度は編隊を組まず1機ずつ画面右上、または左上から次々と降りてくる。ここでは出現と同時に倒していくのがベストだが、どうしても戦車が弾を撃ってくるため途中切り返す必要が出てくる。

そのときは、なるべく飛行機を倒す気持ちで少しずつ移動したほうがいいだろう。

場面がまた海になる頃には、画面右上と左上から2機ずつ真ん中に向かって降りてくる飛行機がいるが、ここは真ん中の一番下で撃っていれば敵にも弾にも当たらない。



真ん中は安全。

その後少し進むと、左に島の砲台、右から船がくるところがある。船は3WAYを撃ってくるので早めに倒す。島の砲台を倒すときは無理しないで少し右側で撃ったほうがいい。

それが終わると同時に、銀翼の中ボス「大型戦闘機」が2機登場、同時攻撃をしかけてくる。

攻撃自体はよく見れば大丈夫だが、左側の敵のほうが少し上にいるので、スペースがある分、左側の敵の下あたりで避けるのが楽でいいだろう。

どうしても避けきれないと思ったときは迷わずボンバーを使ってしまおう。死ぬよりはマシだ。



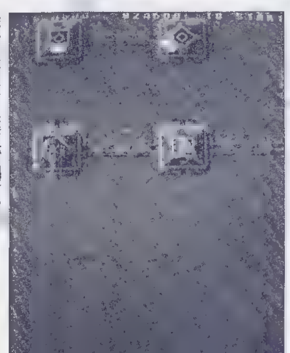
このへんで避けると楽。

その後、少し進んだところでたくさんの砲台がある場所になる。ここでは、砲台の弾が怖いからといって画面下で撃っていてはいけないぞ。そうしているうちに、砲台を壊しきれず弾をくらってしまう場合があるからだ。

ここでは「敵に重なると敵は弾を撃たなくなる」ということを利用して（例外な敵もいる）、積極的に重なって速攻で倒してしまうのがベストだ。実際は、重ならなくてもある程度近付いてしまえば弾は撃たれないので安心していい。

ただ注意しなければならないのは、重なろうと思って近付いたときに弾を撃たれてくらわないように。一度撃ったのを確認してから重なれば大丈夫だ。

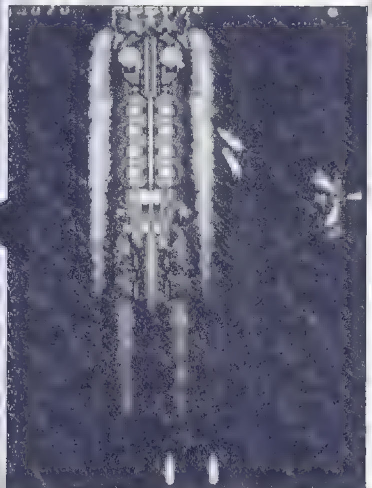
ただ、できれば砲台出現前に画面上に自機をスタンバっておくのがいいだろう。ここの砲台群にはパワーアップアイテムとボンバーアイテムがあるので、忘れずゲットしておこう。

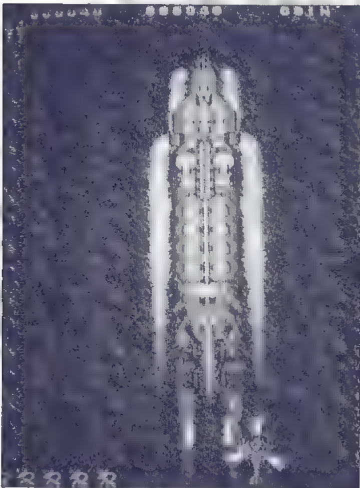


砲台は重なり速攻で倒す。

その後のボス手前の6個の砲台は問題ないハズだ。
ボスは「巨大戦闘潜水艦」。まずはホーミングミサイルの攻撃。それほどキツくないし、自機のショットで簡単に壊せるので、途中死んでなければ問題ないと思う。しばらくするとホーミングミサイルの他にボス上部から2本組の小さい砲台が現れ、弾を撃ってくる。この弾はすごく速いので注意。この時大き避けようとすると、写真のように2つの弾とホーミングミサイルに追い詰められてキツイので、この時は2つの弾のギリギリすぐ横で撃つようにしよう。
その後の広範囲に撃ってくる弾は落ち着いて間を抜ければいいが、倒すのが遅れるとつらくなるので、なるべく早めに倒すことを心がけよう。
ちなみに2P側の緑を使っているとアッという間に倒せるぞ。

こうなるとキツイので…、





弾のすぐ横で撃つようにする。

3面

序盤の画面右側に中型の船がいるが、弾も遅いので画面下にくる前になるべく早く倒そう。
その後、たくさんの青いザコヘリと地上戦車が続く。
しばらく進むと、レールを移動する小さい砲台が、たくさん左右から出てくるところがある。ここは3面でも一番のポイントなので注意が必要だ。
では早速ここの抜け方だが、まずここのポイント直前まで出てくる青ヘリを確実に倒しておく。その後画面右端にすぐに移動し、右端からレールにそって次々に出てくる小さな砲台を、出現と同時に重なりつつ倒す（何度も言うように、このときは重なっているため弾は撃たれないので安心していい）。
ある程度倒していると、左のほうから同じ砲台がぞろぞろ出てくるが、ここではまだ気にしないでいい。そして右端から砲台が出なくなったのを確認したら、左に少しずつチョンチョンと移動しながら残りの砲台を倒していく。このとき上からアイテムキャリアのヘリも出てくるが、そのままいっしょに倒してしまおう。

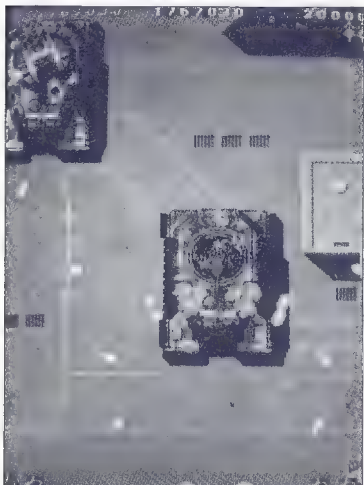


出現と同時に撃ちつつ、倒しきったら…、



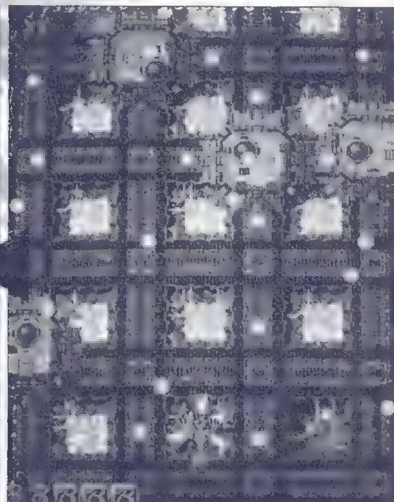
左へチョンチョンと移動。

さて、そこを越えると中ボス。緑色をした「大型装甲戦車」の登場だ。こいつは1台目の後に、少し間をおいて2台目が現れるので、同時攻撃をさせないためにもなるべく早めに倒したいところだ。
まず第一段階は広範囲のバラまき弾。これはよく見ていれば問題ない。砲台も堅くないのですぐに壊せる。
砲台が壊れると第二段階の攻撃で、薄紫色の弾を撃ってくるが、これは戦車の真正面に入れば当たらないので、そのまま真上に移動し、重なって速攻で倒してしまおう。

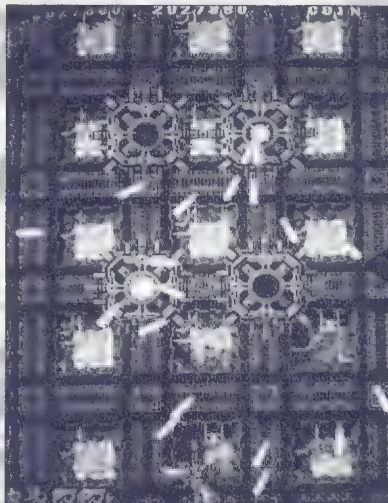


重なって速攻で倒すが吉。

2台目も同じ要領でOKだが、戦車のとなりに小さい砲台がポツンといるので、そっちを倒してからのほうが安全だ。その後は、またザコヘリと戦車が続き、しばらくするといよいよボス「巨大装甲列車」だ。
ボスは全部で4機いるが、まず、初めの2機出現と同時に右側のボスに重なってある程度撃ち込み、そのまま下に下がる。このとき自機は画面中心の一番下から約半キャラ分上にあがったところに合わせておく。



ある程度撃ったらここに合わせる。



こんな感じで軽く避けられる。

これでその直後、画面端の下から登場する残り2機が上にあがっていくときの攻撃も同時にかわせる。その弾をかわしたら自機を一番下にもっていく。基本的にこのボスはこのへんで軽くよけているだけで倒せる。倒す順番としては、右から2番目、左、右、と1機ずつ順に倒せばわりと楽。

1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー
相手に引導を渡す灼熱攻略

4面

初めに茶色のザコヘリがたくさん出てくる。さすがにこのへんになってくると、ザコヘリでもだんだんキツくなってくる。

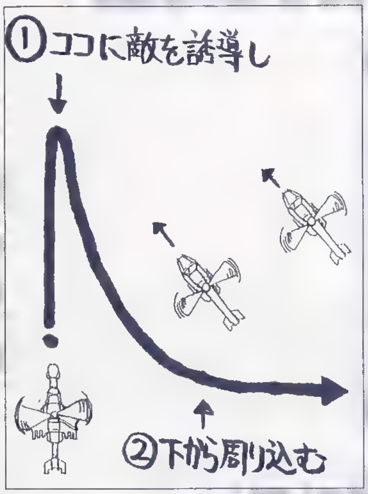
特に、敵に画面下までこられると切り返しが非常に困難になり、同時に画面端に追い詰められるため死ぬ危険性も高くなってくる。

では、そのザコヘリ対策のための切り返し方法を説明しよう。これは「究極タイガー2」に限らずシューティングの基本的避け方のうちの1つなのでぜひ覚えてほしい。

切り返しのパターンはたくさんあるが、ここではザコヘリが下まできてしまった場合のパターンを2つ紹介しよう。

1つ目は画面下から少し上に上がり、そこにヘリを誘導する。そしてヘリが近付いてきたところを下から回り込む方法（イラスト1参照）。

この方法のメリットは、敵の突進と弾を避けつつ同時にそのヘリも倒せ、また画面下を通って切り返すため、その他の敵の攻撃を避け易いという点。逆にデメリットといえば上にヘリを引き付ける際にわりと無防備になりがちということ。つまり、次から次へとラッシュが続くような場面ではあまり使えない。



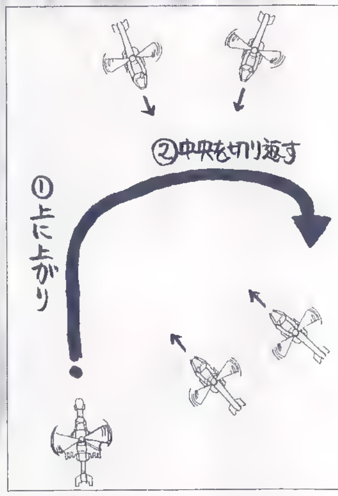
イラスト①

そして、2つ目の方法は画面下から上に上がり、そのまま画面中央をまわって切り返す方法（イラスト2参照）。

この方法のメリットは、簡単なわりに、1つ目の方法では対処しづらい画面上から次々とザコヘリがくるような場面でも対応し易いという点。逆にデメリットは、下に行ったヘリを倒しづらい（逃げられやすい）というところと、画面中央を切り返すため、他の敵の攻撃を避けにくいという点がある。

それぞれ一長一短あるので、場面によって臨機応変に使いわけよう。

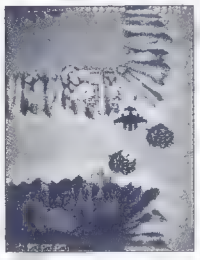
さて、ゲーム内容に戻る。戦車とザコヘリが続くが、しばらくすると上から中型の飛行機がくる。これは正面で撃てば弾には当たらない。壊せないと思った場合は無理せずやりすごそう。



イラスト②

中ボスは「竜巻発生大型装甲車」だ。

こいつの出す竜巻に接触すると自機はクルクルまわされ、その間弾が撃てなくなるので注意が必要だぞ。ただ中ボス自体は攻撃力がないためたいしたことはなく、竜巻に触れて弾を撃てないときにザコヘリにやられるのが怖い。この面は基本的にザコヘリと戦車さえ気をつけていれば楽だと思うので、落ち着いてPLAYすれば問題ないハズだ。その後パラシュートで降りてくる中型戦車は重なっても弾を撃ってくるので注意。


正面で撃とう。

ボスは「巨大重装甲戦車」だ。

第1段階は砲台とその両脇から弾を撃ってくる。これはボスの正面にいかなければ大丈夫。

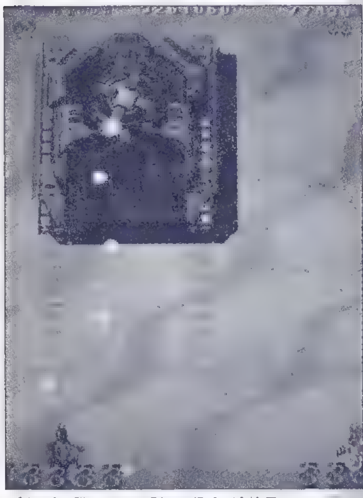
第2段階は正面にレーザー、その後ホーミングミサイルとバラまき弾。ここで気をつけるのは、バラまき弾。弾のスピードが速いので、ボスの横で撃ちつつ弾がきたらスッと横に避けるようにする。

第3段階は、上下左右4方向の向きに砲台がついている回転砲台。回転するため結果的に8方向に弾がとんでくるが、この攻撃のときは死角に入れば問題ない。

その後自機の場所を感知して弾をバラバラ出してくるが、これは画面の上などに逃げず、ある程度チョンチョンとよけたら切り返したほうが、次の敵の攻撃をかわし易い。

一応それの繰り返し。

余談だが、やはり2P側の緑が一番使えると思うので、ぜひ一度試してほしい。


バラバラ弾は切り返したほうがベター。

本格的基板屋 Funtom 初心者から業者迄 まずはご来店を!!

☆在庫は常に変動してますのでお電話にてご確認下さい。
☆資料請求は下記住所「GM係」まではがきで申し込んで下さい。

《お支払い方法》
①現金書留　または　②銀行振込
住友銀行御茶ノ水支店
普通預金　口座番号713626

今月の超特価基板

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	￥13,000
ギャラクシーファイト	￥2,000
ギャラクシアン(US)	￥10,000
テトリス	￥3,000
脳力向上委員会	￥3,000

ストライカーズ1945	￥78,000	MV-1	￥17,000
ゲーム天国（ロム）	￥28,000	MV-4	￥15,000
湾岸戦争（ロム）	￥6,000	銀河帝国の逆襲	￥40,000
ドラグーンマイト（ロム）	￥8,000	ごんべえのあいむそーりー	￥38,000
サイドポケット	￥4,000	クイズ基板各種	￥800ヨリ
ぐっすんおよよ	￥6,000	ネオジオソフト各種	￥800ヨリ
エリア88	￥48,000	麻雀基板各種	￥800ヨリ
レイフォース	￥55,000	スーパーリアル麻雀PⅢ	￥12,000
ガンフロンティア	￥35,000	スーパーリアル麻雀PⅣ	￥10,000
ラビオレプス	￥20,000	スーパーリアル麻雀PⅤ	￥20,000

この他の基板も超特価放出中！



遊ばなくなった中古基板、高価買収致します！価格はお電話にてご確認下さい。

〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3Ｆ　有限会社ファントム　TEL(03)3257-1126（営業時間）AM10:30～PM7:00

三島一八
タイムアタック攻略!!

鉄拳2 TEKKEN2 Ver.B

©ナムコ

今回はボスキャラ、カズヤでのCPUタイムアタック攻略。
この記事で1分25秒は確実に保証する!!

攻略：毎日が霧足。FRS-N,O

冷血頭首の次なる野望

時限式システムによって、鉄拳2のボスであるカズヤがプレイヤーキャラとして使用できるようになって3カ月以上たった。対戦でも戦法が確立し、街の対戦台で盛り上がってる人たちも多いこのごろ。「俺様のカズヤって、ひょっとして最強!?」とかフカしている諸君、次なる野望はCPU戦のタイムアタックだ!!

あなたの知らない3秒の世界

まず、ほとんどのキャラに対して決まる「雷神拳パターン」から紹介しよう。

ラウンドスタートと同時に風神拳をうつ。ガードされたり、バックステップされたら間髪入れず続けてヒットするまで風神拳を出そう。風神拳がヒットしたら、空中の相手に↗RK（大ジャンプと同時に右キック）で追い打ちする。着地すると、ちょうどダウンしているCPUの正面に位置する。CPUキャラを見て、横転を始めたら雷神拳を入力。すると、横転蹴り起きしてくるCPUに見事カウンターヒットしてKOできる。

ラウンド開始からここまでわずか3秒10程度。スタート直後の、かがみダッシュから風神拳が出るまで、そして雷神拳をカウンターヒットする最速のタイミングで出せた場合の両方が完璧なら2秒93など3秒を切れるタイムを出すこともできる。

このパターンはステージ1から最終面手前の平八まで有効。ただし、レイとジャックには後述する異なったパターンを使うのでそちらを参照してほしい。

●パターンが崩れた場合

「雷神拳パターン」が崩れたときのフォローの仕方を説明しよう。

最もありがちなものとして、風神拳をガードされ続けたときに入力ミスからショートアッパー（つまりただの↘RP）が出てしまった場合。いままで風神拳はガードしたのに失敗してショートアッパーが出たときに限ってヒットしやがるんだよね。こんなときでも、↗RKで追い打ちする。ただし、この後に雷神拳をカウンターで当ててもKOできない。↗RKで追い打ちしたら、雷神拳を出すのと同じタイミングで風神拳を出そう。これで浮いた相手に、ワンツーパンチ→踵切り（↘RK×2）。

これでちょうどKOできる。このときは、最速で3秒65程度。開幕でいきなり風神拳失敗ショートアッパーがヒットしてしまったときもこれで対処しよう。

つぎに、ステージ1について。ここでのみ、CPUの動きが不安定なため、雷神拳がヒットした時点で倒せず体力が余ってしまうことがある。これは雷神拳がカウンターヒットしていないのが原因。一応、安定したパターンを紹介しておこう。まず、開幕から↗RKまでは同じで、雷神拳を当てるかわりにもう一度風神拳→↗RKを当てる。ステージ1はこれを2ラウンドとも行えば7秒ちょっとでクリアできる。



スタートと同時に風神拳。



昇りの大ジャンプと同時に↗RKで追い打ちして…、



CPUが横転を始めたら雷神拳を入力。



雷神拳がカウンターヒットして以上。3秒パターンだ。

冷血頭首の褒賞① ホンコン刑事のいやがらせ

先ほど触れた雷神拳パターンを使えないのがレイ・ウーロン。理由は起き上がりがほかのCPUと異なるため、雷神拳カウンターを狙えないからである。

妥協パターン①としては、風神拳→LP→鬼哭連拳でダウンを奪う。自分の硬化が切れて動けるようになったら、1回バックステップ。レイが起き上がりのモーションを終えたと同時に真・鬼神滅裂を出せばヒットする。

妥協パターン②は、風神拳→ワンツーパンチ→フロントキック（踵切りの1段目で止める）→破砕蹴を入れる。自分もダウン状態になるが、**必ず後転起きしよう。**この後レイが起き上がりきったと同時に真・鬼神滅裂を入力。このタイミングで出せば、レイは真・鬼神滅裂を跳びこえようとして失敗、自分から当たりにきてくれる。

パターン①にしても②にしても、レイの起き上がり方が一定ではないので成功率5割というところ。これが決まっても1ラウンド5秒くらいかかってしまう。レイが出てきた、というだけで、すでに4秒落ちということを意味する。三島家をつけ狙うホンコン警察のいやがらせか!?

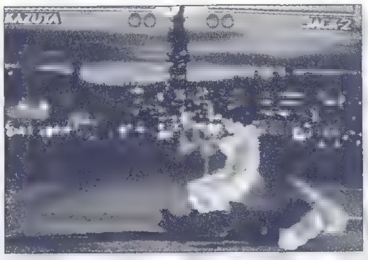


レイのみ横転後に後転する。いきなり前転することも!!祈れ。

冷血頭首の奥義② 俺に死んだフリは効かん!!

つぎにジャック2。これはジャック2自体の起き上がりが遅く、しかも下段蹴り起きしてくることが多いのでキッチリとパターン化しにくいためだ。ただ、レイと違って良いパターンがある。

まず、風神拳→↗RKでダウンしたジャック2を吹っとばす。着地したらすぐに真・鬼神滅裂をうつ。するとジャック2はダウンしたままで真・鬼神滅裂をやり過ごそうとする。しかし、胸板の厚い(?)ジャック2にはダウン中でもヒット、これでKO。初めの風神拳がショートアッパーになってしまっても、そのまま↗RK→真・鬼神滅裂で同タイムでフォローが効く。ダウンしたままでやり過ごそう、というジャック2らしからぬ機転「死んだフリ作戦」は大失敗だったようである。





↗RKの追い打ち後、着地と同時に真・鬼神滅裂。ジャック2はダウンしたままやり過ごそうとするが、甘い!!ダウン中のジャック2にヒット。気分爽快!!

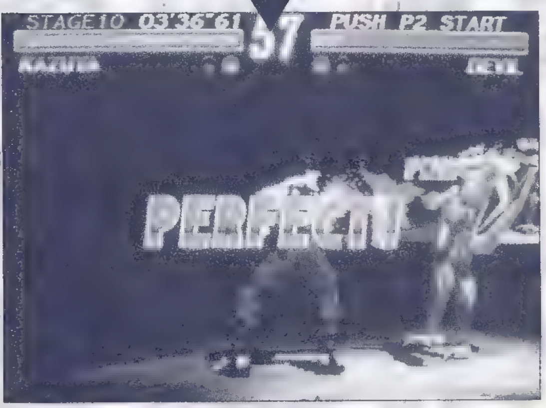
冷血頭首の奥義③ デビルには風神で!!

ラスボスのデビルにも、一応「雷神拳パターン」は通用する。しかし、風神拳がなかなかヒットせず、かなり運まかせになるといわざるを得ない。そこで、ここでは速くて成功率の高いパターンを紹介しよう。

ラウンド開始と同時に、しゃがみRP(orしゃがみRK)を出す。すると、デビルはフロントキックで返そうとするので、しゃがみRPの硬化が切れたと同時に↗RK。これでデビルのフロントキックがこちらに届く前にカウンターで↗RKをヒットさせることができる。着地したら、1歩あるいて「風神拳→↗RK」後と同じ状況にしよう。ここでしゃがんで待ち、デビルが横転起きし始めたら魔神拳(しゃがみから立つまでにRP)を重ねる。すると、クリーンヒット+カウンターとなり、前のめりで倒れる。ふらふらしているデビルに閃光烈拳or鬼哭連拳でKO。風神拳パターンよりほんの少ししか遅くないので、デビル戦はこっちのほうでいこう。



起き上がりに魔神拳を置いておく。



前のめりで倒れてくるデビルに痛い一発を叩きこんで一丁あがり。

と、こんな感じになる、カズヤのタイムアタック。CPU戦の順番では、中ボスにロジャー(アレックス)、本来カズヤのいるところに平八がいて、ラストにデビルという構成になっている。

個人的な経験から、ロジャーと平八に対しては開幕で一呼吸置いてから風神拳を出したほうがヒットしやすいと思う。さらに、ミシェール、ジュン、ニーナの女キャラ3人組はガードが堅いということも頭の隅にでもとどめておこう。

極限に近いタイムを狙うなら、理想的には…、

- **●レイ、ジャック2が出ない**
- **●スタートと同時に風神拳がヒットする**
- **●ステージ1のキャラに2ラウンドとも雷神拳がカウンターヒットする**

…という条件がすべてそろわなければならない。しかし、このうちの1~2つだけでも決まればかなりいいタイムが期待できるので、チャンスが来たらモノにできるようがんばってほしい。

ちなみに、ロジャーに会った時点で50秒切ることがひとつの目安。筆者のベストタイムは1分23秒。このときはデビルでえらい目にあった。ここでパターン通りになったならば1分19秒台は堅かったはず。本来ならほかのステージでもう少しつめられたはずなので、限界タイムはそのへんになるだろう。

03-5668-7676
電話で100人おしゃべり、ゲーム好き、マニア好き、アニメ好き、みんな大集合!
GAMER'S NETWORK
バンジーネット
パーティールーム 8人で同時に会話ができる
伝言板#57 イイタイホウダイ、他友達ボシュウなど! 伝言録音専用電話03-5668-7666
24時間無料で受付中!!(※ただし通話料はかかります。)
03-5668-7676
365日フル稼働(無人です)。※ダイヤルQ²、ツーショットとは関係ありません。
バンジーネット事務局 発信地/東京 TEL.03-5668-7777(代) 〒133 東京都小岩郵便局私書箱26号 バンジーネット事務局

100%を狙え！攻略パート5

AREA5 キャニオン①ステージ



©SEGA 1995

そろそろきつくなるところ。ミサイルをかわしながらしっかりロックして100%を狙うぞ！

担当：ずるずる

当選者発表！「ドラケンを探せ！」

お待たせしました。「ドラケンを探せ」キャンペーンの当選者が決まりました。

その当選者は、東京都にお住いの高橋五月君です！　な、なんと1名のみ！　おめでとうございます。さっそく賞品をお送りしたいと思います。

当選者が1名だったという理由ですが、まずこのゲームでのスクロールスピードから考えて「やはり」と思うほど速かったということ。ドラケン自体の大きさも他の戦闘機と同じだった点も見つけにくかった大きな要因といえます。

でもよ～くそんな中で見つけられたと思います。

おめでとうございました。

エリア5「キャニオン①ステージ」68機で100%

急降下ステージを終えるとルートはまた左、右の2ルートとなる。エリア4からエリア5へは分岐はなく、そのまま進むこととなる。

今回攻略するエリア5は、左ルートのキャニオンステージ①である。

ステージが始まると、後方上空よりまず2機のヘリが出現する。これを速攻でロック。

急ぐ理由は、次からの展開でミサイルを撃たれないため。出現と同時に撃墜する。



後方上空から出現することがわかっている。カーソルは上に！

すぐ正面に4機の戦闘機が出現する。ほぼ真正面なので狙いはつけやすいが、これを速攻でロックしにいくとなるとまた難しい。慣れが必要だ。

ミサイルを撃たせないために出現と同時にロックして、次々と落としていく。ここで撃たれてしまうと次の5機で速攻ができなくなる。



この4機、速攻で落とさないとミサイルをよける手間が！

次に出現する5機は、先に左側前方に2機、その後、右側前方に残りの3機という形。

ここでも先の4機と同じように、ミサイルを撃たせないようにするため、出現と同時にロックしていくようにする。

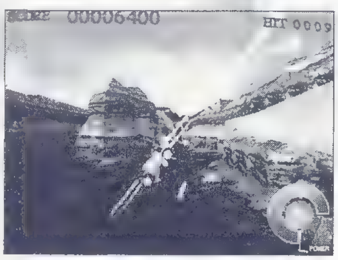
まずは左側の2機。左上がりに出てくるので、それに気をつけて左側から右下へカーソルを流してロックする。

少し間を置いて右側の3機。今度は右上がりなので、その右上から左下へ流すようにしてロックし、全滅させる。ポイントは最初の1機目だ。



まず左側の2機から。出現と同時にこれをロックしにいく。

最初の1機の出所をしっかり抑えておけば、残りの戦闘機を時間をかけずに落とすことができる。早く落とせればミサイルもまず飛んでこないので安全。これで安心して先に進めるというもの。



すぐ右へ移り、3機をロックしにいく。ミスは絶対許されない。

AREA5

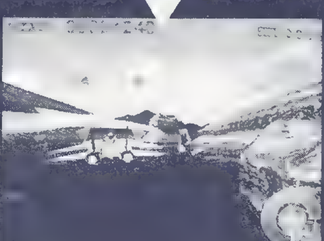




エリア5の最初の敵は、後方上空から2機出現。速攻ミサイル。



次の敵機は正面に4機。これをできるだけ早くロックしにいく。



続けて両側に出現。まず左前方に2機。速攻でロック。

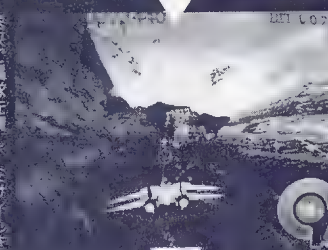
1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー
相手に引導を渡す灼熱攻略

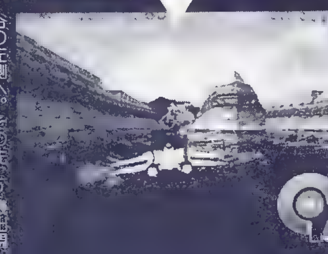

出現と同時にロックしていき、右前方の3機も落としていく。


ちょっと間がある。その後、両側から2機ずつヘリが出現。


地上にある6つの砲台を狙う。右から1つずつロックしていく。


谷間の下側に6機編隊。まず3機、その後1機ずつ出現する。


速攻で編隊を潰し、ミサイルをかわしながらヘリを2機落とす。


谷の左側へ。その先に2機出現。これを速攻でロックし、次へ。

右側の谷に入ったところで後方両側からヘリが出現する。どちらが早く出現するかは自分の位置で決まるので、先に見えたほうからロックする。その先はレーザー砲台地帯。

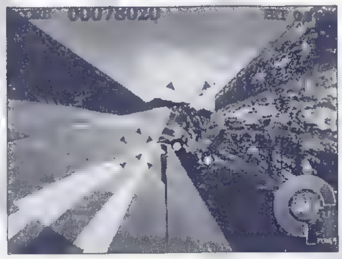

左側の砲台が出現するのを少し待ってから一気にロック！


思っているよりも下に編隊が出現する。時間をかけずにロック。

一気にロックするため、右側から狙い、4基出現するまで待ってから右から一気にロックしていく。

次は谷底を飛ぶ6機編隊。カーソルを下げて狙う！

最初の3機はすぐロックできるが、残る3機は1機ずつ出現してくるので、慎重に見ながらロックしていく。このとき、後方上からヘリ2機。時間がかかると危険になる！


出現と同時にロックしていかないとレーザーを撃たれる。

次は左側の谷間へ。まず正面に2機。これを速攻でロックし、その先にある2基のレーザー砲台をロックしにいく。

その途中から右上に編隊が出現。砲台を壊したら移る。


1度のロックでは壊れない。2度、3度ほどロックして壊す。

全部で5機落としたら大きく左回りをし、ミサイルをかわす。そして左下に出現する列車砲を狙いにいく。

この列車砲、堅い！ 1回のロックでは壊せないので注意。


ミサイルの有無に関わらず常に動いて当たらないようにする。

しっかり列車砲を壊したら右前方に出現する4機編隊へ。

右下がりで出現するこの編隊、上から1機ずつ出現するので、これを即ロックしながら落としていく。

これを全部落とすころ、後ろ上方からヘリが1機ずつ、計4機が出現する。だがこの4機、かなり間を持ちつつ出現するため、残り2機のところで次の3機が出現してしまう。

その正面からの3機、岩壁にカムフラージュされ、非常に発見しにくい。その状況で遅れて出現するヘリに囲まれた中をあせらず冷静にロックしていけるかがポイント。

先に3機をロックし、残るヘリを落としにいく。

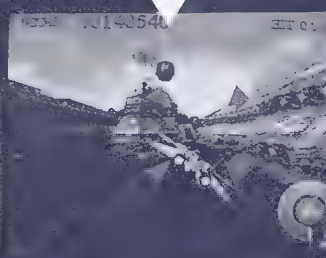

谷の左下に2つの砲台。レーザーを撃たれる前にロック！

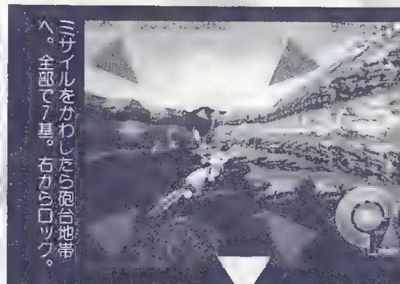

すぐ右前に5機編隊。上からどんどんロック（左右に振りつつ）。

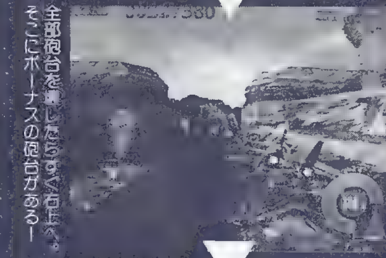

ミサイルをかわし、左下に出現する自走列車砲2両を狙う。

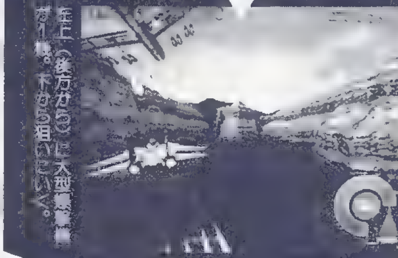

右前に4機。上から出現するが、少しずつ右へズレていく。


4機落としたあと、すぐ上からヘリが2機。続けて2機出現。


4機目のヘリが出現する前にこの前方からの3機をロックする。



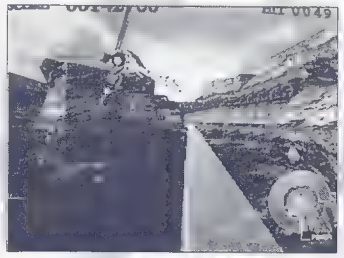




ミサイルをかわしたら砲台地帯へ。全部で7基。右からロック。

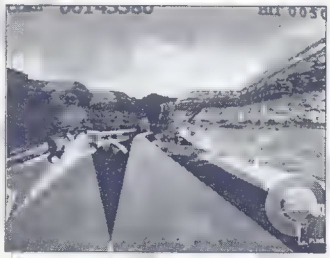
全部砲台を壊したらすぐ右上へ。そこにボーナスの砲台がある！

左上（後方から）に大型爆撃機が1機。下から狙いにいく。



正面からの3機は確認しにくい。ここは覚えて対応していく。

このとき、ミサイルが飛んでくる確率が高い。しっかり大回りしてかわすように！



7基の砲台地帯。ここも全部出現するのを待つ感じにしていく。

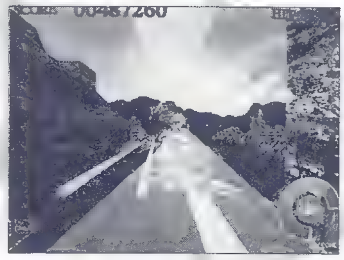
その先にはレーザー砲台が7基待つ。これも全部出るまで待ってからロックしにいく。そして右上のボーナス砲台。



大型の爆撃機は、なるたけ下側から狙いにいく。

機首をやや下げ、次の後方から出現する爆撃機を待つ。これの斜め下に入り、そこからバルカンで狙っていく。落ちるころ、下に2機戦闘機が出現。速攻でロック！

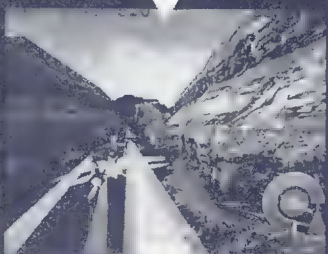
左側にレーザー砲台が2基。前の2機に時間がかかると撃たれるので注意。壊したら即右へ上昇し、正面の2機へ。

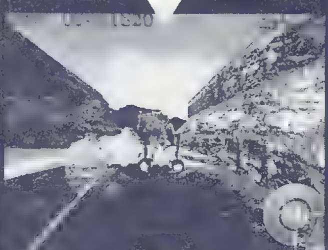


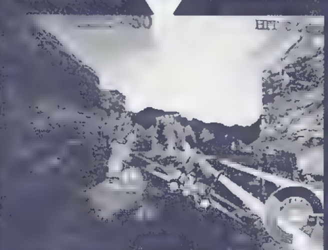
最後のところの砲台が一番気が抜けない。ロックしたら逃げる。

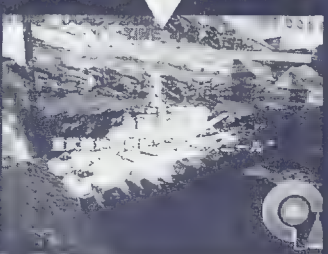
残るは3基の砲台。速攻で壊し、レーザーから逃げる！











速攻で爆撃機を落としたらその下に2機出現。速攻でロック。

2機倒すとすぐ次の砲台3基が非常に怖い。要注意。

砲台を壊したらレーザーをよけるのと合わせて上空の2機へ。

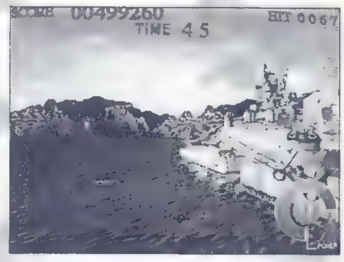
正面に3基砲台が。狙いすぎると攻撃を受けるので注意。

そしてボス、ハースニールへ。ノーダメージで抜けたいが…。

エリア5 キャニオン①ステージ ハースニール！

エリア5のボスはハースニール。地上を爆走する超大型の戦艦だ！

ボスのデモシーンに入ったら、右へ寄りつつデモをキャンセルさせる。



ボスデモをキャンセルしたらカーソルを右へ。砲台を潰す！

キャンセルさせたらボスが少しずつ右に見えてくる。そこをできるだけ低く飛び、目に入ってくる砲台（前部の）をどんどんロックしていく。理想の高度は、その砲台と同じぐらいの高さだ。

戦艦の中央部の横を抜けたら攻撃は本番。弱点となる砲台が現れるからだ。



左側の砲台（後ろ側）を速攻で壊したら少し間をおく。

まずは左側にある2機の砲台。同じ高さ、そしてその近さから恐怖を感じるが、「撃たれる前に撃つ！」精神で、



少し待ってから右側の砲台を潰しにいく。

とにかく速攻で壊しにいく。怖いのは一番後ろの砲台。ぐるっと回って弾をよけよう。

左側の砲台を壊したら次は右側の2基の砲台だが、ここで少し待つ。待つ理由は、その後のミサイル攻撃を有利な位置でよけるためだ。



ボスが左側に移ったら勝ち。あとは弱点を集中攻撃するのみ。

少し待ってから砲台をロック。壊すころ、ボスが左に移動したらOK。あとは弱点のミサイル発射口を狙おう！



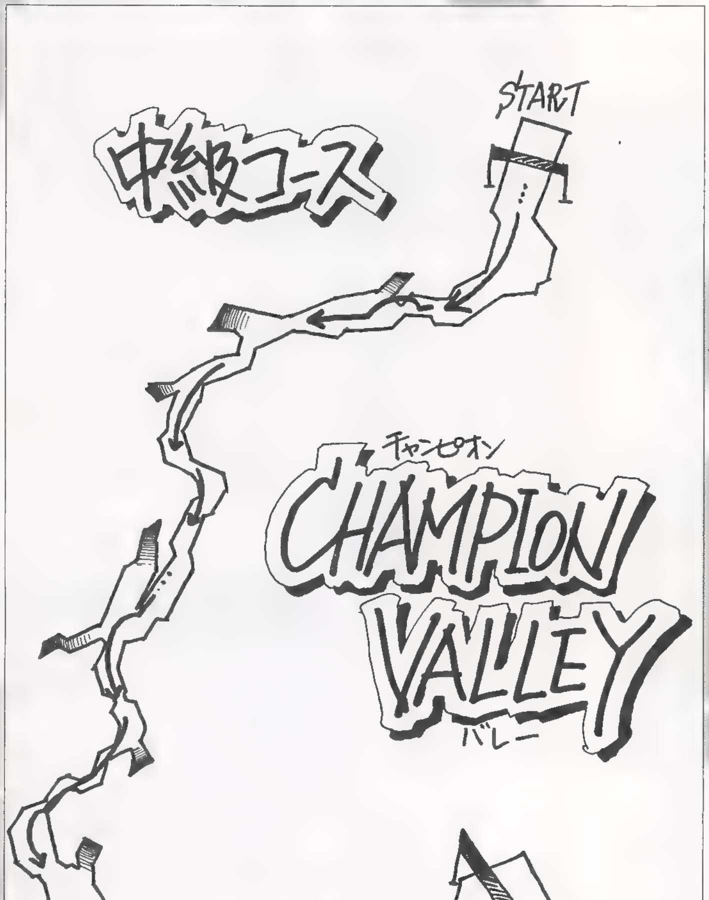
中級コース　チャンピオンバレーを滑る！

ALPINE RACER アルペンレーサー

©㈱ナムコ

**シーズン真っただ中!みんな本物のスキーもやってるかな?
行けない人はこれで練習するしか!**

担当：スノーボードも始める？するする



お待たせ！中級コースを滑るぞ！

まさに今シーズン真っただ中のスキー！長い間のお休み期間がありましたが、攻略が復活しました！（上級はいつになる！）

ごく普通にスキーをするのならこのゲームのような競技系のスキーを体験することはないと思う。それを気軽にできる、体験できるというのはとてもいいことだと思う。

実際にポールに入るとわかる（ただ滑るのではなく、マジに速さを追求する！）けど、かな〜り神経を使う。もちろん体力も使う。それを簡単に体験できるのだから。

今回はいよいよ難しくなる中級。どこまで滑れるのか、チャレンジしてみてほしい。

序盤　流れに乗ろう！

さあスタート。とくに考えることはないが、最初のカーブは右なので、そのインの方向へ少し進むような形にする。

あとは真っすぐ進んで次の展開を待つ。



絵はスケーティングをしているが、自分はとくに何もしない。



微妙にエッジングして壁ギリギリを滑っていく。

コースなりに右へ。しっかりインを通っていく。

緩い右カーブを抜けると緑色の看板が見えてくる。この先がジャンプするところ。この前に直進状態にして真っすぐジャンプできるようにする。

ジャンプしたら少しずつ左へラインを移す。コース中央に木が見えてきたらその左を通り、斜度がきつくなるところを左側を滑りつつ落ちる。

その斜面を落ち切るともう一つ目のチェックポイントへ。

そこを左寄りで抜け、カーブ地帯へ。最初のカーブは左なので左へ寄っておくこと。

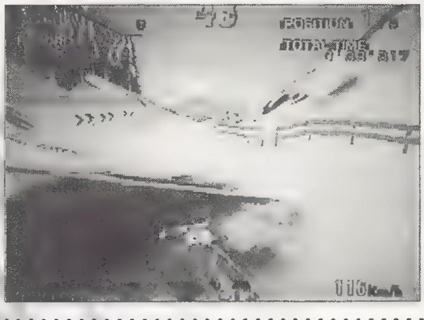


緑色の看板を抜けるとすぐジャンプ台。気をつけよう。



目いっぱいインを通ってしまうとジャンプしてしまうため、少しインを空け、ジャンプしないルートを通る（ジャンプするとタイムロスする）。

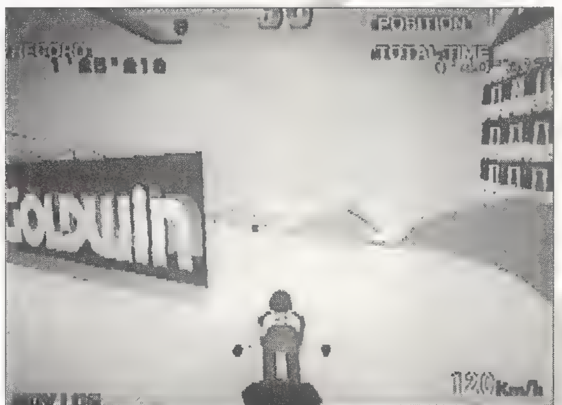
いっぱいまでインに寄ってしまうとジャンプしてしまう。



最初の左カーブを上がり切ると、そのままカーブが続き、次の左カーブへ。この左カーブのイン側、土が出ているところがある。これを避けるため、よりインを空けて滑る。

覚えればこういった地形もよけられるようになるぞ。

左カーブを曲がり切ったら右カーブへ。ここはしっかりインを通ってOK。そして緩斜面へ。ダーッと下り、看板の右を抜ける。



ジャーンプ！見えない壁と格闘しながらインを通るようにしていく。

中盤 スピードを落とすな！

ゴールドウィンの看板の右を抜け、緩斜面を右から左へ滑り、緑色の監視塔の右横を抜けたら左へ。できるだけジャンプさせないため、少しインを空けて滑っていく。

少し緩斜面を走ったところで2つ目のチェックポイントがある。これを通過したら急斜面へ。右のインを突きながら滑っていく。



監視塔の右横を滑り、次の左カーブへ進入していく。

少しでもタイムアップするならこういった狭いところも滑るぞ！





ここのカーブのインは土が出ていないのでしっかりインへ。

右カーブを曲がり切ったらラインを左に変えていく。するとすぐ大ジャンプへ。このジャンプ、左へ曲がりながら。左に曲がりすぎると見えない壁にぶち当たるので注意。

適度に左に曲がりつつジャンプしたら少し真っすぐ滑り、緑色の看板が出るのを待つ。

緑色の看板が見えたらその間を抜け、左へ向け大ジャンプする。大ジャンプ後、すぐ左へ曲がるようにし、インをキープしていく。このときの着地で土の上を通ることがあるが、まあここは許そう。

着地後、しっかり左カーブのインをキープし、滑る。そのインからその先に見える橋の下へ。この橋の下は、できるだけ左を通るようにして抜けていく。



緑色の看板を抜けたら大ジャンプ。曲がりすぎに注意。



ギリギリまで左に寄りながら橋の下を抜ける。

この橋を抜けるとすぐ小ジャンプがある。そのジャンプ後、まっすぐ滑る。ただこのとき、その先の斜面が見えにくい状況なので、左に寄り、坂に登らないように注意しながら滑る。

そして、左カーブへ。

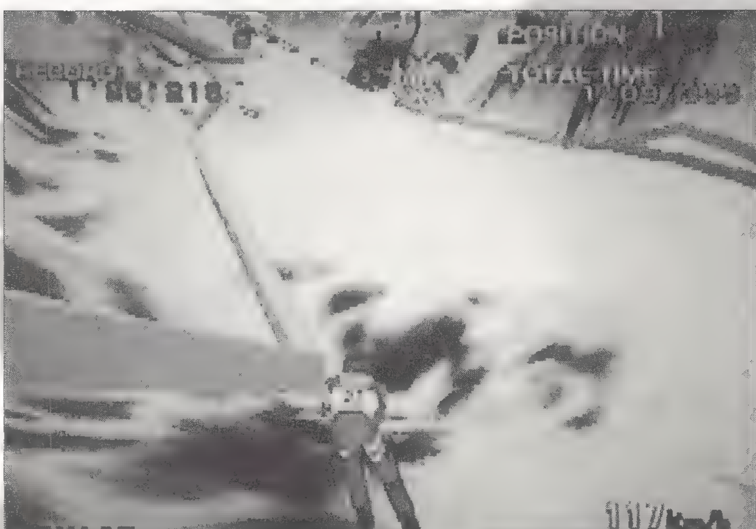
終盤 きついカーブに注意！

急に滑落する左カーブのインを通っていったら、ラインを右へ変えていく。するとそのインに林が見えてくる。少しずつ右へ移動し、この中へ。

ここの右カーブの林、どう抜ける？速く滑るなら…当然インを滑り抜けなきゃだめでしょう。

その林のイン、それも木と右の壁の間をスリ抜けていく。

このときの通過速度はなんと120km/h。このスピードで、木4本、そして壁の間、そう、幅にして2mもないようなところをぶち抜けていく。こわ〜い！



緩斜面からいきなり落ちながら左カーブへ。しっかりインを通るぞ。

1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー
相手に引導を渡す灼熱攻略



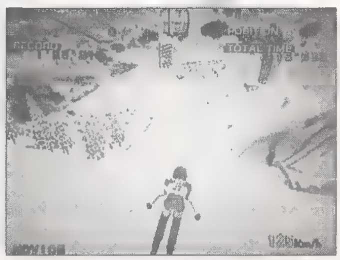
林の中を抜けたあと、もう1度インへエッジを立てて入っていく。このとき、勢い余って壁にぶち当たらないように気をつける。
ギリギリでインを抜けたらあとはゴールまで1枚バーンのコースを滑落していく。
少しでもタイムアップするため、何もしないように。



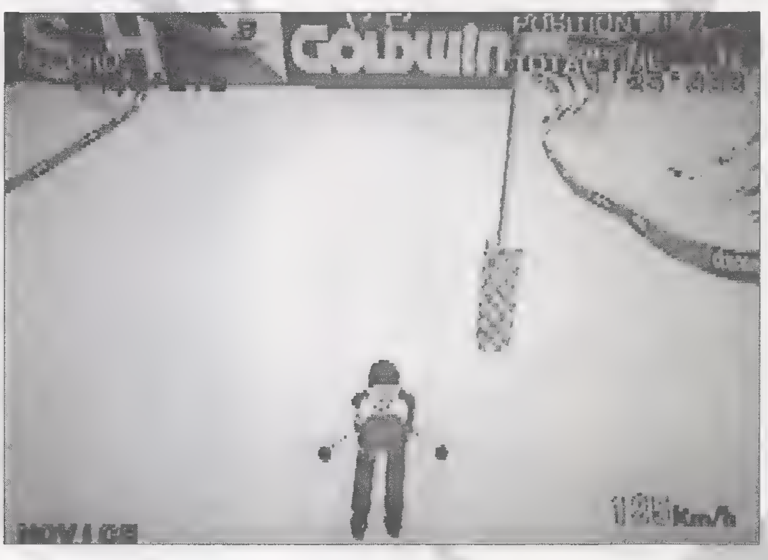
木の中を通りつつ右カーブを抜ける。これでタイムアップ！
この1枚バーン、最初、やや右へ傾いた斜面なので右へ流されないように気をつけること。
少し滑ると小ジャンプがあるので覚えておくように。

木を抜けたあと、さらにインを突いていく。

その小ジャンプが終われば少しずつ先が見えてきてゴールの旗門が見えてくる。
そのゴールの右側に突っ込んでいくぞ！



右カーブを曲がり切ったらあとは真っすぐ滑落するのみ！
その途中で林が！この林の左横をスリ抜けてそのままゴールまで真っすぐ滑るぞ！



そしてゴールへ。何もせずひたすら真っすぐ滑っていくぞ！

当然1位を狙うし、タイムも狙う。まずはノーミスを滑れるようにして、それから攻めていきたい。
タイムは、1分26秒を切ることを目標とし、25秒前半を最終的には出したい。
じゃあ、ゲレンデで会おう。



そのまま滑り落ちていく。すぐ右の木の横をスリ抜ける。

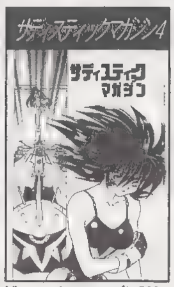
誌上通販コーナー 最新同人誌



「TRAP」／1,100円
奇才浦乃まみのゲームヒロインH本！



「TRAP」／900円
「エヴァ」等最新アニメを妖艶に描写！



グローバルワン／1,600円
エグさ一番！過激さ溢れるシリーズ4弾

最新同人誌を誌上通販！



うなぎのぼり／1,200円
「少年サンデー」のマイナーHが熱い！



阿修羅屋／700円
「リューナイト」Hパロ。画力は見モノ。

同人誌の購入方法

通販は通販価格×本の冊数+600円分の無記名小為替とタイトル、冊数、宛名シールを下記の「HB倶楽部事務局G」宛てに送ってください。
※発送は宅急便をもって行わせていただくため、送料は何冊であっても600円となります。

同人誌・同人ソフト通販の最高峰!!

●HB三つのヒミツ●

1：便利な会員制
会員制で、継続した同人アイテム情報を提供！会員数は、すでに2500人！



▶会員には、こんな情報誌が送られる。いつも最新情報が満載だぞ！

2：会誌が凄い！
月一回発行の会誌「HBPRESS」には最新の同人アイテムが満載！

3：特典もあるぞ！
イベント購入代行、作家さんからのプレゼントなど、オイシイ特典がいっぱい！

入会方法

入会金不要。年会費3800円分（会報「HBPRESS」12回分の代金が含まれております）の無記名郵便小為替と、80円切手を貼った宛名を書き込んだ信用封筒、そして住所・氏名・電話番号を記載したシートを同封して右記の住所までお送り下さい。

＜主要取り扱いサークル＞
阿修羅屋、サークル「TRAP」、などの他、全300サークル以上。

同人アイテムのネットワーク
HB倶楽部
＜お申し込み・お問い合わせ＞
〒162東京都新宿区富久町1-5
ナイトスピリッツビル2F
「HB倶楽部事務局G」まで

初心者からストロングタイプまで必見！

バーチャファイター2.1

VF3が見えてもとどまることを知らぬ2.1の攻略。今回は対戦アキラ、舜とカゲだ。

©SEGA 1995

お互いに打撃が単発なだけに我慢比べになってしまうことも多い

アキラ対戦攻略

強くなりたい人必見!!

担当 [illegible]

ア[illegible]いに[illegible]のライバルであり[illegible]なければならな[illegible]アキラ対アキラ[illegible]自分が強ければ強いほど、また知識があればあるほど有利になる代わりにプレッシャーが常にまとわりつく対戦。実力が同じ者同士ならなおさらであろう。

初めに言っておくとここで紹介する攻略のすべては、対アキラ戦において負けない試合をするためのものではなく、読み合いで互角に闘えるようになるためのものであって、いわば中級者養成講座である。だからアキラ戦に自信のある人はおさらい程度に眺めてほしい。

戦法の変化を理解する

VF3ではファジーガードという新しい戦法が生まれ[illegible]のまでの[illegible]だけでは[illegible]かきてしまった。[illegible]ガードが加わっ[illegible]変わってきたの[illegible]説明していく[illegible]

●従来の二択攻撃だけでは通用しない

ファジーガードを簡単に説明すると、技の硬化が消えた瞬間に強制的にしゃがみ状態を作り、そこから立ちガードするというもので、今までの躍歩や独歩をガードした後にしかけていた投げと中段の二択は封じられてしまう。

●リスクを伴うディレイ攻撃

相手の中段技をガードした後の戦法に、ファジーを見越したスベリ（しゃがみクイックのこと）中段とスベリ投げの二つが加わった。この二つは相手が攻撃を続けてきたり、ファジーをしていなかったらおわりというリスクはあるものの重要な戦略といえよう。

●当て身技の重要性（依存度）が減った

中段と投げを同時に回避してしまうためガードされた後の当て身の使用頻度も当然減少してしまった。よって鉄山靠もよりハイリスクな技となってしまったのだ。

従来のフローチャート

- 躍歩をガード → 中段技
- 躍歩をガード → 投げ
- 躍歩をガード → 当て身回避技
- しゃがみⓅをくらった → 立ち（しゃがみ）Ⓖ
- しゃがみⓅをくらった → 中（下）段技
- しゃがみⓅをくらった → 当て身

ファジーの加わったフローチャート

- 躍歩をガード → 中（下）段技
- 躍歩をガード → 直投げ
- 躍歩をガード → スベリ中段技
- 躍歩をガード → スベリ投げ
- しゃがみⓅをくらった → ファジー
- しゃがみⓅをくらった → 当て身



よし、完全[illegible]



[illegible]でダメージを与え!!

闘い方 その① ↓Ⓟは見えているかい?

新しい戦法が加わったといっても基本が抜けている人間がファジーだどうだと言ったところで勝負にはならない。バーチャの基本がちょっと抜けてるんだよ〜って人はここ



でしっかり覚えよう。

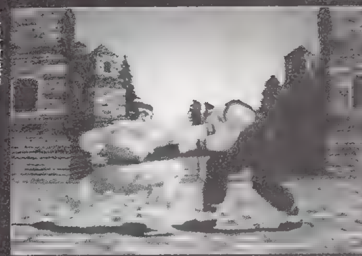
●しゃがみⓅの打ち合い

相手にしゃがみⓅをガードさせた時は、躍歩も入力さえ遅れなければ割り込まれることはない。ここでとりあげる内容は、ガードさせた時ではなくスカった時の攻防だ。

2.1で最初にうまい人と普通の人に分かれるラインがここで、普通の人はしゃがみⓅが当たっていてもスカっていても技を出してしまうためカウンターをくらってしまう。

Ⓟカウンター投げだったら特にアキラ戦だと相手に劣せずして体力の半分を献上してしまうため読み合いの前にすでに劣勢になってしまう。

ではしゃがみⓅがスカったらどうすればいいのか。


これ最悪。

しゃがみⓅがスカった → しゃがみⒼ / 立ちⒼ / ⓀⒼ中段技 / ⓀⒼ投げ

しゃがみⓅをスカした → しゃがみⓅ / 中段技 / 投げ

相手がカウンター狙いでしゃがみⓅを打ち返すと読んだ時はしゃがみガードのままスカす。立ちガードしようとすると相手のⓅに引っ掛かることがよくあるので攻撃し続けたいならⓀⒼ中段技と投げでいく手もある。上級者になると、蹲を見抜かれしゃがみⓅがスカった後、中段と投げの二択がくるなんてこともあるので本当に読み合いの連続になるぞ。

闘い方その② 躍歩後の攻防

従来の二択攻撃にスベリを加えどのように読み合いを展開していくかというと、

●対戦相手の熟練度を自分のものさしで計る

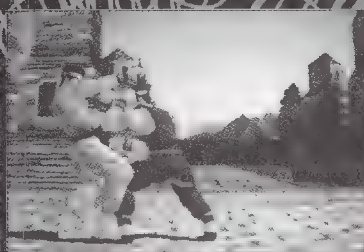
いくらす[illegible]要でも相手が普通[illegible]場合、スベリ攻[illegible]さない。ファジー[illegible]んだら[illegible]どんどん攻めていこう[illegible]とスベって投げる[illegible]の[illegible]度が減った[illegible]たっ[illegible]をガードされた側の[illegible]から学ぶ[illegible]くなったわけではないので[illegible]アジー及び中段外門[illegible]だ時は、スベリ投げ[illegible]狙[illegible]アキラがしゃ[illegible]ら出せる投げ[illegible][illegible]大[illegible]崩撃[illegible]重[illegible]を入力すれ[illegible]くれる。[illegible]雲[illegible]双虎掌や順[illegible]も出したい[illegible]を入力してから[illegible]出る。

逆に中段外門を入力している時にスベってこられたら、中段外門、八門開打で最後のあがきができることも押さえておこう。


カニアキラ直伝の悪あがき。

闘い方 その③ よろけ後の攻防

VF2の時はⒼを押しながらレバーを何回転も回しかつボタンも連打しなければ回復できなかったよろけも、2.1はⒼボタンを押しながらレバガチャで回復できるようになったため相手がダッシュしてくるところを逆に投げるという荒技が可能になった。


よろめいたけれど落ち着いて回復。ダッシュしてきたら、


こんなことも[illegible]る。

相手が中段にしろ投げ[illegible]ろ回復は重要なので[illegible]人は今か[illegible]身につけ[illegible]よろけさ[illegible]は基本は中段と投げ[illegible]よく割ればいい。相[illegible]回復しない人ならそのまま中段技を、回復する人には通常より早いタイミングで投げを入力するといいだろう。理論上では回復する側の方が投げ対投げに関してのみ有利だが実戦ではまず攻めてる側のほうがだんぜん有利なので積極的にいこう。どうしても投げをくらうのがイヤで不安だという人はしゃがみダイックからス[illegible]投げでOK。

闘い方 その④ ダウン後の攻防

2.1にとって起き攻めはある意味最も重要な行動であろう。起き上がり時にとる行動は割と多く、その場起き上がり（→Ⓟ）後の攻防は勝敗さえも動かしてしまう。

起き上がり時にとる行動は、

・下段外門

重ねてくるしゃがみⓅをとる。中段を重ねられたら以上。

・躍歩頂肘

その場ですぐ出したり、無敵起き後に出したりタイミングはずらせる。しかし相手の技とかち合ったり、しゃがみⓅでカウンターをとられる事も割と多い。

・無敵起き

起き上がり時にレバーを下に入れておくことで起き上がる時間を延長できる。相手の出方をうかがう時などにいいだろう。

[illegible]必意[illegible]田の[illegible]使いかちのだ[illegible]している[illegible]ら[illegible]態にな[illegible]入力[illegible]猛虎[illegible]自動二[illegible]できるらしい。自分[illegible]パターンを増やし相手の読みとかち合わない[illegible]攻めていこう。

参考になっただろうか。中級者の君たちは実戦で鍛えVF3の出る頃には第一線で活躍できるよう頑張ってほしいものだ。

じじい鉄山（⇘Ⓟ）?そんなのいらねぇよ。
なあみんな?渋くいこーぜ。渋く!

じじい、あしたのために

あしたのためにその3:ガイジンさんいらっしゃい。

担当:ボーンボンボーしじみ（単車好き）

[illegible]す。ボホッす。[illegible]ません。[illegible]ャ[illegible]ことがあ[illegible]もそ[illegible]なしサターンで[illegible]セ[illegible]GO[illegible]。キャラ[illegible]いぞ。いや絶対じじい[illegible]いぞし。[illegible]勝できるぞー。

「えっ、じじいって最弱[illegible]聞いたんだけど?」

何をバカなことを[illegible]情報[illegible]ている[illegible]なあ[illegible]じ[illegible]が急[illegible]国三位の前田[illegible]じい使いだ。み[illegible]れるな!やっぱ笑[illegible]笑っちゃう?いいよもう…ハハ[illegible]あ[illegible]。

さて前置きはこの辺にしといて、本日のお題にいきますか。

ちょっと!このパッキン、止まんないんすけど!!

[illegible]てなワケで年末辺りからその強さが目立ってきたジャッキー。2.1になり弱体化したと思われたが（肘・コンボエルボースピンキックが回避可能など）かえって相手の「読み」を絞らせないための様々な連携が研究され（北海道の草[illegible]ジャッキーから発生、そして東京の明大前ちゃっきいや中目黒Jといった実力派によって派生していったと考えられる）その強さは大会などでも「実証済み」だ。

ジャッキーに勝つためには、まずその「常に変化していく強い連携」を学習しないと突破口は開けない。

目で見るパッキン攻略

これはジャッキーの多彩な連携[illegible]どう止める[illegible]パッ[illegible]フロー[illegible]読[illegible]ジャッキーの連携[illegible]これ[illegible]の[illegible]フロー[illegible]場合とか[illegible]ファ[illegible]分けてく[illegible]はず。[illegible]なり[illegible]よ[illegible]各自[illegible]でもしない[illegible]それから、こちらがジャッキーの連携を止められず[illegible]にガードするしか方法がないかとれなかった場合についてもフォローしている部分があるので、同時に活用するといいだろう。

「一[illegible]止められない」[illegible]あるジャッキーだが、下Ⓟの[illegible]判断やそのプレイヤーの連携の"クセ"を冷静に見抜くこ[illegible]とによって意外と対処できる場合が多い。

すべての連携に対応することは不可能だが打算的にいうと「ファジーガード」でとりあえず大丈夫だろう。ただし下Ⓟでカウンターをとれるチャンスやスラントを先読みで龍尾脚（⇑Ⓚ）を狙うことを忘れないでほしい。

字で読むパッキン攻略

●スラントについて

先読みバクチで龍尾脚[illegible]Ⓚ）をあてていきたい。追い打ちは足が正位置の場合、少し遅めに由舞双転脚（⇒⇒Ⓚ）をだしてやろう。逆位置の場合は、挑腕撩拳（⇓⇘⇒Ⓟ）が決まる。下Ⓟをカウンターであてた場合も同じ対応でいこう。

あと、くらいスラント[illegible]こちらの下Ⓟが[illegible]っているに[illegible]もかかわらずにスラントをだしてくる[illegible]には要注意。下Ⓟ二発がバックステップで対応しよう。くらいダッシュハンマーやくらいサマーにも気をつけろ。



[illegible]あてて[illegible]

●ダッシュハンマーについて



ファジーガードでビートナックルをガードしたら、



正位置は、少し間をおいてから⇒⇒Ⓚか⇘Ⓚ。

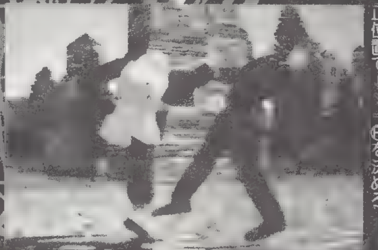


逆位置は、⇓⇘⇒Ⓟか下Ⓟで追い打ち。

必ず返し技です[illegible]挑腕[illegible]

●ビートナックルについて

[illegible]これ[illegible]遅[illegible]たい（返[illegible]挑腕の追い打ちは、⇒⇒Ⓚでもかまわないが⇘Ⓚ⇓➘Ⓚ+Ⓖを使うのがベスト。



正位置で⇓⇘⇒Ⓟを決めろ。

●コンボエルボーについて

ガード後、うかつに⇘Ⓚなどをだすとディレイのスピンキックにあたってしまったり、避けⓅやバックダッシュでもう一度コンボを決められてしまう可能性があるので、しゃがみダッシュからの⇓Ⓟ+



コンボエルボーをガー[illegible]

[illegible]+Ⓖで返すのがいいだろう。向側前避（⇘Ⓖ）から攻めるのも面白い。

●ⓀⒼキャンセルについて

対ファジーガードに生み出された戦法といえるだろう。はっきりいってこれに対応するのはキツイ。超反応でファジーも可能だが難度A。しゃがんでモーションを見たら⇓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで投げられる。



その後の[illegible]ね。



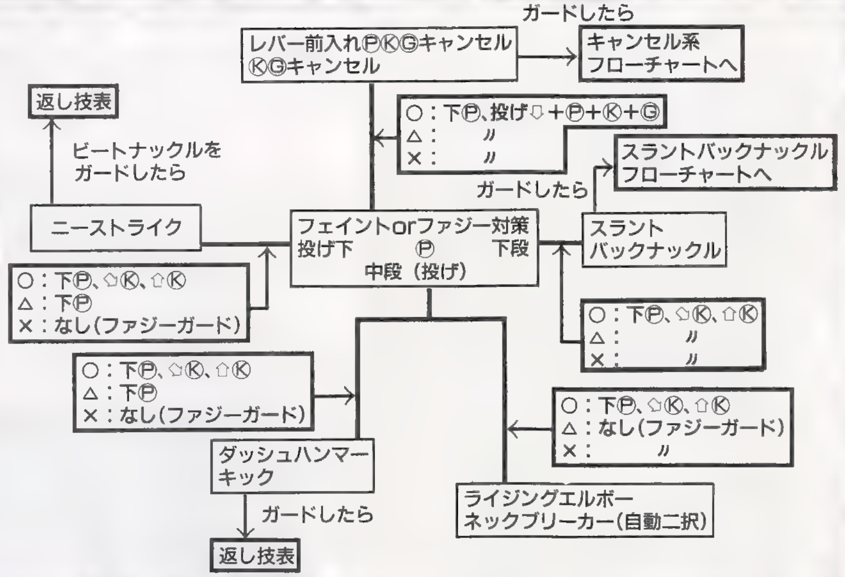
避けるのもかっこいい。



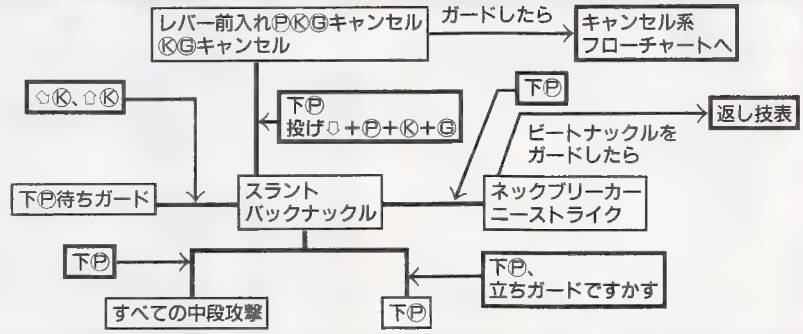
とりあえず、しゃがみダッシュ⇓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖが安全。

1 下Ⓟからの連携止めフローチャート

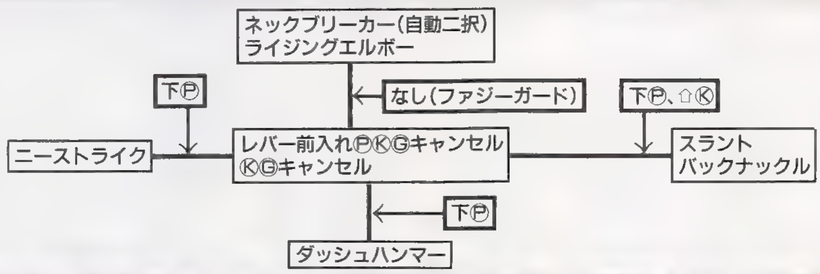
○……ジャッキーの下Ⓟがすかった場合
△……〃をガードした場合
×……〃が当たった場合



2 スラントバックナックルをガードした場合の連携止めフローチャート



3 キャンセル系の連携止めフローチャート



キャンセルをしゃがんで見たなら、



超反応で投げてやれ！



パッキンの小僧に金を注ぎ込むのは少々しゃくだがのう…

ジャッキー戦はどんどん乱入してその連携に慣れることが何よりも大切。そしてくらい○○をもらわないように。返し技をしっかり返しプレシャーを与えればおのずと勝利が見えてくるはず。健闘を祈る。

返し技表

足位置＼技名	ダッシュハンマーキック	ビートナックル
正	投げ	投げ 挑腕擦拳
逆	レバー前入れ ⓅⓀ	レバー前入れ ⓅⓀ 投げ

ジャンキーズ　ジャングル

JUNKY'S JUNGLE

ー第 3 回ー

担当：[illegible]

「お願いします」

声の届くはずのない対戦台の一方で一人のアキラ使いがつぶやいた。その言葉は辺りの誰も聞きとれない。ただ一人、その言葉を向けられたカゲ使いを除いて…。全国三位の前田アキラと全国二位のキャサ夫の試合。野試合ではあるもののそれは真剣勝負に違いなかった。そして何本かの勝負が終わった後、

「やっぱりまだまだだな」

それはキャサ夫[illegible]たはずの前田アキラの言葉であった。

少し[illegible]キャサ夫は含みのある言葉を残している。

「もうバーチャは限[illegible]」

これについて前田アキラは

「自分はまだまだっすね。キャサ夫さんのようにす[illegible]わかって[illegible]なんで[illegible]でやめ[illegible]すから。立ち5日[illegible]しね」

笑いながらこう答えた。その姿にある一人の男の「血」を感じた。最高にかっこよく、そして強いウルフ使いの「血」を。ブンブン丸と前田アキラは、3ON3で共に闘う仲間。ストリートから自然発生したヒーロー、ブンブン丸の「血」はまたストリートを通って前田アキラを引き寄せたのかもしれない。

彼らのプレイは見る者を熱くさせる。その攻撃スタイルは圧倒的。そして11月23日、アテナ杯。この日は「日本一」のチームを決める大会であった。「日本一」に限りなく近い実力を持つ彼らも「そこ」にいるはず。また、熱い試合を見せてくれるだろう。だが彼らは「そこ」にいなかった。予選で負けたのである。彼らのいない大会はどこか盛り上がりに欠けていたように感じてしょうがなかった。悲しみに似たせつなさが胸を走る。

しかしこの「負け」は彼らに「特別な想い」を与えたのではなかっただろうか。「特別な想い」は名勝負に必要なはず。もっと強くなりたいと常に想い続けている前田アキラ。その姿は時として二次元空間の架空人物であるはずの「結城晶」に見えてならない。

3月10日。次のアテナ杯が終了してるはず。前田アキラの使う「結城晶」は限界のテクニックと「特別な想い」を持っている。これで名勝負の条件は揃った。

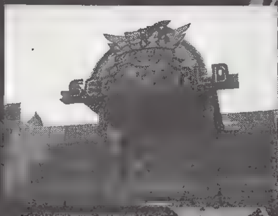


またこの二人の豪快なプレイは見られるのだろうか（右、前田アキラ。左、ブンブン丸）。

群馬へ旅立ちだ!! キャサ夫の どんな感じ?

そろそろネタもなくなりつつある「どんな感じ」。終わりも近いが群馬ではまだVF2は死んでいない…。

どうも、キャサ夫です。みんな最近どんな[illegible]日を楽しんでいますか[illegible]をプレイして[illegible]てうファジーな[illegible]も[illegible]キビジ[illegible]ね。[illegible]その域に達す[illegible]勝つ[illegible]要素の[illegible]が読みにか[illegible]必要なのだ。[illegible]った読みカンで読み[illegible]勝ち[illegible]最善の技をコマンドミス[illegible]決められればもう君もVF最高クラスの仲間入りだぞ。[illegible]



高崎駅から車で40分ほど[illegible]の「セガワールドパパス」

今回は関東、群馬だぜ!

と思います。

広大な群馬県、上越新幹線を高崎駅で降り、車で約40分走ると伊勢崎という地に着く。

今回はセガさんとの共同イベントなので「ブンブン丸」も参加。場所は伊勢崎にある「セガワールド パパス」だ。ワールドだけあって、色々なジャンルのゲームが置いてあり、広いこと広いこと…。

VF2とFVでイベントをしたのだが、やっぱりまだVF2は死んではいないね。イベント参加者、ギャラリーを含めて200以上の人たちが来てくれたのだから。ありがとう。

群馬県民よ 他県に負けるな

ええと、非常に言いづらい内容だけど、群馬のバーチャヤンキーのみなさん、今までの遠征シリーズ上ではかなりレベルが低いと思われた。そりゃ、中にはとてもイイ動きをした人もいた。しかし、全体的なレベルとしては今の時期だと低すぎるかもしれない。いや、[illegible]



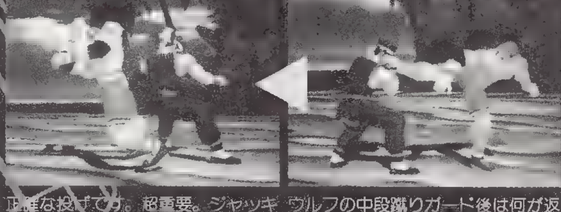
イベントには200人[illegible]くのギャラリーが来てくれた[illegible]

は今後VF3がヤバイ。

プレイをしていて感じたのは1つ。知識が足りていないのだと思う。相手の攻撃に対した反応速度などの人間そのものの素材は悪くは見えなかった。しかし、反応はできていても、対応策、つまり返し技になるのだが、それを知らないがために勝つことができていない。

攻撃をガードした際、とりあえずⓅⓀ安定や、死に物狂いで毎回投げを狙うなどという行動は良くはない。

昔から今もそうだが、理屈[illegible]



ウルフの中段蹴りガード後は何が返し技かな?

正確な投げです。超重要。ジャッキーならC、エルボーでね。

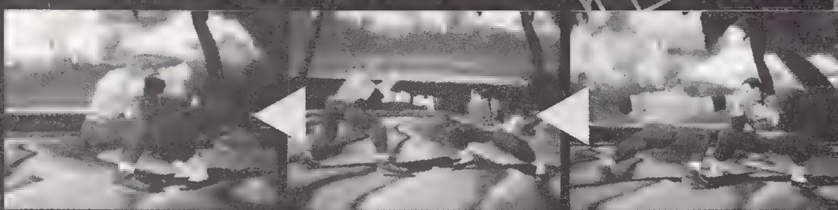
[illegible]としては[illegible]ガード後に確実に[illegible]まず返し技を覚えることだ。

群馬ではあまり負ける気がしなかった[illegible]なぜなら[illegible]その[illegible]ように大技をガードされてハイ[illegible]と思ってもⓅⓀで安定[illegible]くなると何もしてこない場合が多かったのである。これはどうでしょう。マズイですよ。

こういう困ったところ、この場合は自分の反応スピードではなく、知識面なのですべての返し技を頭に叩き込むしかない。それらのものを覚えれば、覚えた数だけ強くなり、すべてにおいて反応できるようになる。

もう1つ気になったのが下Ⓟの使い方だ。VF2は極まると分かってもらえる。この時期なら結構分かっている人も多い」と思うが、「下Ⓟを制した者はバーチャを制す」とまで言われるくらい重要なの[illegible]下Ⓟの[illegible]あることである。でも下Ⓟだと逆に返されてしま[illegible]重要なわけだ。[illegible]下Ⓟを群馬では乱用[illegible]のように見えたぞ。

一応、[illegible]が困ってしまったら下Ⓟを出すとキャラが一般的な考えとな[illegible]ある一定の域[illegible]を乱打してくる[illegible]



やっぱ誘いの捨てパンチだったのね。

よし、パンチで止めてやろう。でもなんかバックステップされてるような気が

下段パンチをガードしたぞ。

[illegible]えて、相手が必ず技を出す場合のみ下Ⓟで止めるようにしよう。相手が必ず技を出すとき…それは下Ⓟの連携が一番に言える。相手が下Ⓟを出したらすぐにこちらも下Ⓟを出す練習をしてみよう。

ちなみに下Ⓟ合わせは超複雑で、色々な攻防がある。[illegible]すは相手下Ⓟに反応できるよ[illegible]になるの[illegible]重要だぞ。

[illegible]まあ、群馬は[illegible]ベルが低いですね。下Ⓟ連打系は相手にバレるとマズイが、バレるまではイヤがられるのが、いい感じ。返し技を覚えれば接近戦も含めてさらにV[illegible]がおもしろくなるぞ。

[illegible]ラスター使用度も全キャラ安定して使われていた[illegible]このまま[illegible]していけば全体的に強くなれるだろう。

新企画!?Q&Aで旅立ちだ 学習機能はついてるかい?

いきなり始まろうとしているこのコーナー。実はネタ切れで…。でも貴方の為に答えます。

強く、うまくなるために

さて、いきなり始まるこのコーナーは「どんな感じ?」とは違って、読者からの色々な質問をQ&A方式で答えて学んでもらうために企画しました。

最近VF2を[illegible]て[illegible]ここが分からん[illegible]は[illegible]っきり言[illegible]でも[illegible]ルール[illegible]

Q なぜ台湾[illegible]はカ[illegible]ラ特有なんですか?[illegible]性[illegible]んでいるので、実際に[illegible]とかなく感じがつかめ[illegible]あと、ホバ[illegible]決まる[illegible]かある[illegible]トが正しく入力[illegible]だけなのでしょ[illegible]

(千葉県 [illegible] 19)

A 台湾ステップがアキラ特有というのはノーマルVF2で言えるのだ。アキラスペシャルをしゃがみ状態から出せるため、よろめき時や傾斜Ⓟがスカったときに強かったんだぞ。

2・1でもしゃがみ状態から[illegible]子など出すことが可能なので強い。他キャラでも台湾ステップから斜上などフル活用すると良い。

スプラッシュがホバーする、しないはコマンドミスにある。ホバーはしてもしなくてもスプラッシュは決まるね。

これは入力時[illegible]と正確[illegible]ているとホバーが成功。[illegible]少し[illegible]も[illegible]方向[illegible]入ってしま[illegible]のである。[illegible]簡単に説明しよ[illegible]似ている台[illegible]す。

まずレバーを下に入れっぱなしの状態にして、そのまま右下へ2回入れて下に戻す。するとキャラはピョンとしゃがみながら前へ移動するはずだ。基本はこれの繰り返し。で、移動中にⒼキャンセルを

1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー

相手に引導を渡す灼熱攻略



再び右へ[illegible]と完成だ。これを繰り返せば[illegible]マスターだぞ。

移動が終わる前にⒼキャンセルをして…、

下へ入れっぱなしで右下へ2回入れ再び真下へ戻すとチョン。

[illegible]右下へ入れる。すると1回の入力で連続して再[illegible]ビヨンと前に出るのである。

注意点としては[illegible]レバーを下に入れておかないということと、台湾入力では[illegible]スプラッシュが出ないことかな。

Q [illegible]動に弱く、[illegible]と相手に[illegible]こちらがハ[illegible]ものなら力[illegible]れたりするし、[illegible]いると投げられてしまい痛い思いをしています。

こういう敵にはどう対処したらよいのでしょうか?また、八の字だとしゃがみⓅが当たりにくいので、即座に足をかえるにはどうしたらよいのでしょうか?初歩的なことで申し訳ありませんが、ぜひ教えてください。〈愛知県 祐佳さん〉

A 初歩的なことだから教えますよ。

上Ⓟ下Ⓟのときの上Ⓟは多分ⓅⓀキャンセルだと思うんだが、いやな奴だね。

基本的に下Ⓟのあとは中段がきやすいので立ちガードが安定。でも、こういう場合は少しバクチが入ってはいるが、そのまましゃがみガードが良い。もしくは相手下Ⓟ後に下Ⓟを出す。

で、上Ⓟだったらラッキー。上Ⓟがスカった所に投げがベストだ。でも難しいから上Ⓟがスカったと思ったら下Ⓟで動きを止めてやろう。もともと上Ⓟ下Ⓟは強い連携なので下Ⓟ後の動きを読むしかない。

しかし、下Ⓟ後立ちⓅをスカったとき僕は弧延落で投げてるよ。反応速度の問題が問われそうだ。

さて、と。足の位置ですね。

足の正位置というのは1P、2Pどちらも基本的に右足が前に出ている状態だ。

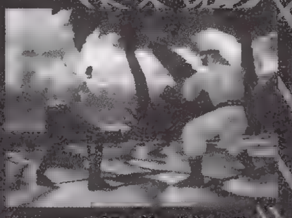
自分から[illegible]になっ[illegible]場合の直し方は簡単簡単。1度レバーをニュートラルに戻し、歩ける状態(Ⓖボタンは押しっぱなし)にしてから右下or左下、つまりしゃがみ歩きをすれば良いのだ。しゃがみながら足を入れ替えるから一瞬くっしんする感じでOK。

これが一番早い直し方だ。自分が直そうとしても直らないときは相手が八の字になっていて、相手が直さない限りそのままだということに注意しよう。

どうでしょうか?役に立ちましたか。今後もまだまだ募集してますのでよろしく。具体的な質問のほうが詳しく説明できるので、これだ、というものを待ちプレイしてます。



これが正位置だね。2人共右足が前でしょ。



これは相手が八の字。なおしてくれなきゃ一生八の字だ。



右下に入れて少ししゃがめばこの通り。



自分は左足が前。こりゃいかん八の字直さなきゃ。

呼ばれて跳び出てジャジャジャジャ～ン! キャサ夫のイベント情報

さて、うららかな陽気となって参りましたが、読者の皆様にはいかがお過ごしでしょう。

冬はゲームよりスキーに夢中なキャサ夫でしたが、春の訪れと共にゲーケンに戻って参りました。

おかげさまで、ゲレンデでも「お、あれってキャサ夫じゃない?」「え～っ、キャサ夫がこんなトコにいるわけないじゃん」などと言われているそうです。スキー場には結構出没するので、似てる人を見かけたらそれは本人でしょう。

では、イベント出演のご案内です。

日時
3月20日(祝)
午後1時より

場所
横浜ジョイポリス
神奈川県横浜市中区新山下1-1-10

電話
045-623-1311

内容
「V.F.2.1のトリプルバトル」ひとりのプレイヤーが3人のキャラクターを使用。ひとり3on3が楽しめます。

参加方法
先着順の当日受け付け

参加費用
¥200(入場料別)

このほか4月以降の出演もバリバリ決まって増すので、お楽しみに。

今月の激安おすすめ基板!! ―その他たくさんの基板があります!! お探しの基板があればTEL下さい!!― (全て消費税込み!)

販売価格単位1K=1000円
▭ 新品基板(税別) ▭
ストZERO 2 SOFT TEL
ストZERO 2 中古M込 TEL
D&Dミスタラ SOFT 114K
D&Dミスタラ中古M込 124K
ヴァーチャキッズ TEL
究極タイガー2 148K
究極タイガー2 SOFT 65K
アクウギャレット TEL
流星道士キララスター TEL
スカルファング TEL
セクシーパロディウス TEL
ニンジャマスターズ TEL
神凰拳 TEL
ラストブロンクス TEL
電脳戦機バーチャロン 1320K
ファイティングバイパー 420K
ゲーム天国 SOFT 58K
ゲーム天国(中古マザー込) 98K
ソウルエッジ TEL
闘神伝2 98K
サラマンダ2 165K
サラマンダ2 SUB 93K
パズルボブル 2X SOFT 28K
餓狼伝説 リアルバウト 95K
サムスピ 斬紅郎無双剣 35K
ぱずるでPON 45K
MV-1A 47K
V・F2 筐体の看板 7K
マーヴルスーパーヒーローズ 145K
マーヴルスーパーヒーロー ソフト 105K
19XX SOFT 105K
ハイパーデュエル 18K
ティンクルピット 12K
▭ 中古基板価格 ▭
アウトゾーン 15K
アンダーカバーコップス 25K
アルチメイトテニス 10K
R-TYPE2 12K
アサルト(純正パネル付) 88K
アラビアンマジック 22K
アクロバットミッション 8K
アレスの翼(US) 8K
アームドF 6K
イメージファイト 10K
イーアルカンフー 15K
1943 15K
ヴァーチャファイター 25K
VF REMIX ソフト 8K
ウルトラマン倶楽部 5K
ウォーオブエアロ 8K
ウルフファング(US) 35K
ヴァンパイア 17K
ヴァンパイア ソフト 7K
ヴァンパイアハンター 45K
V・ハンター ソフト 35K
SDガンダム レインボー 8K
SD ネオバトリング 6K
エクストリームダウンヒル 18K
エイリアンプレデター 48K
エイ・プレデター ソフト 38K
エイリアンストーム 15K
X-MEN 30K
X-MEN ソフト 20K
E・Aリターンズソフト 25K
エドワードランディ 65K
エイトフォース(新品) 20K
エレベーターアクション 15K
エクセリオン 10K
カイザーナックル SOFT 3K
仮面ライダーバトルレーサー 6K
ガンフロンティア 53K
ガルメデス 6K
カルノフ 12K
奇々怪界 12K
ギャラガ 18K
銀河仁侠伝 25K
グレートソードマン 25K
クラッシュローラー 25K
グレートスラッガー 5K
グレートスラッガー94 10K
クロスシューター 8K
グロブダー 78K
ぐっすんおよよ 12K
ゲイングランド 88K
剣豪 8K
豪血寺一族2 20K
豪血寺外伝 最強伝説 35K
極上パロディウス(SUB) 10K
コズモギャングパズル 4K
コズモギャングビデオ 18K
コンバットライブス 3K
G・Aデュエル(ソフト) 8K
ゴジラ 8K
サイバーボッツ 50K
サイバーボッツ ソフト 40K
シティコネクション 28K
シャドーダンサー 8K
シャドーフォース 12K
[illegible]魔法大作戦 18K
新入社員とおるくん 8K
スーパーQIX 20K
SRD 8K
スペースインベーダDX 15K
スト ZERO 45K
スト ZERO ソフト 35K
スノーブラザース 10K
ずんずん教の野望 10K
スラップショット 10K
スパルタンX 12K
スーパーストII 13K
スーパーストII ソフト 3K
スーパーストII X 17K
スーパーストII X ソフト 7K
ストリートファイターII 6K
スト2ダッシュ 8K
スーパーパックマン 48K
ゼビウス 20K
ゼロウイング 7K
ソニックウィングス 10K
ソルダム 10K
大工の源さん 6K
ダークエッジ 38K
WWFレッスルフェスト 4K
WWFスーパースター 4K
ダライアス外伝 75K
ダライアス外伝 ソフト 25K
ダンジョン&ドラゴンズ 45K
D&Dソフト 35K
対戦空手道(海外版) 8K
出たな ツインビー 13K
鉄拳2 VER.B 168K
テクモVゴールサッカー 12K
天地を喰らう2 15K
DDクルー 8K
ディグダグ 30K
ディグダグ2 48K
闘神伝2 65K
ドリフトアウト 6K
ドギューン 12K
トップランキングスター 6K
トイポップ 88K
とりで2 10K
ナックルヘッズ 18K
ナイトストライカーP付 98K
ナイトスラッシャーズ 45K
ニューマンアスレチック 15K
ニューラリーX 78K
忍者くん 阿修羅の章 25K
ネビュラスレイ 25K
バブルシンフォニー SOFT 8K
パズルボブル2 15K
パツグン 38K
バックファイアー 38K
ハットトリック95 ソフト 12K
パワードギア 35K
パワードギア ソフト 25K
パニックロード 12K
パロディウスだ 8K
バトルクロード 10K
バンダイク 8K
バックランド 65K
パラデューク 35K
バーニングフォース 28K
ハンバーガー(US) 8K
P-47 ACES SOFT 5K
P-47 ACES 58K
ファイティングバイパー 380K
ぷよぷよ 8K
ファイネストアワー 70K
フロッガー(C) 8K
フィグゼイト 10K
ファイナルファイト 18K
ブラックドラゴン 20K
ブラストオフ 18K
ブーヤン 20K
ヘクシオン 4K
ヘルファイヤー 8K
ボトボト 4K
ボンバーマン 8K
マーベルスーパーヒーローズ 88K
マーベルSヒーロー(ソフト) 78K
マクロス 20K
マッピー 45K
マーベルランド 28K
未来忍者 38K
Mr. DO 10K
ムスタング 8K
五月陣戦 12K
迷宮島 6K
メタルブラック 65K
メトロクロス 75K
燃えよゴンタ 8K
モトス 78K
モンスターレア 12K
ラストデュエル 8K
ライオットシティ 6K
ライデン2 35K
ラリーX 78K
雷牙 8K
リターンオブインベーダ 15K
リムロッキンバスケット 6K
リブルラブル 35K
レインボーアイランド 20K
ロックマン 35K
ロードファイター 10K
ロストワールド(P付) 148K
湾岸戦争 SOFT 5K
湾岸戦争 58K
ワンダー3 55K
ワイルドウェスタン 38K
ワンダーモモ 98K
▭ MVS システム ▭
MVS マザー(1枚用) 25K
MVS マザー(4枚用) 58K
餓狼伝説3 10K
キングファイターズ94 8K
ビューポイント 6K
ダブルドラゴン 6K
風雲黙示録 8K
サムスピ斬紅郎 25K
ぱにっくボンバー 15K
その他はTELください!!
▭ CPSチェンジャー ▭
CPSチェンジャー本体セット
CPSファイター2個付 15K
CHキャプテンコマンド 20K
CHスト2' ターボ 10K
CHキングオブドラゴン 15K
CHナイツオブラウンド 15K
CHカプコンワールド2 5K
▭ 麻雀基板 ▭
麻雀クエスト 18K
エンジェルキッス(SUB) 18K
エンジェルキッス 73K
スーパーリアル麻雀PIII 20K
スーパーリアル麻雀PV 40K
レモンエンジェル 20K
ファイナルロマンス 15K
麻雀放浪記 従 6K
麻雀女学園 6K
麻雀 エンジェルス 6K
▭ 新品コントロールBOX ▭
SUPER VEGA 65K
ベガ9000 DX 48K
バナツイン ロング 35K
バナカスタム ロング 32K
▭ ゲーム筐体・大型筐体 ▭
SNK キャンディ18 45K
ジャレコ ポニー26 70K
カプコン コンセプト 60K
CAPCOM ブレイザス新品 150K
ダライアス2(2画面) 80K
ウォリアーブレード 80K
ソルバルウ(新古) 150K
ナイトストライカー 200K
ドラゴンガン 70K
▭ 基板買取価格 ▭
悪魔城ドラキュラ 40K
アルティメットエコロジー 50K
レイフォース 40K
メタルブラック 30K
ウルフファング 30K
サイコソルジャー 50K
イシターの復活 90K
ドラゴンスピリット 30K
ドルアーガの塔 35K
バナツイン ロング 18K
バナカスタム ロング 15K
ベガ9000 DX 20K
その他の基板も高額買取します
TELまたはFAXください!

ゲームのことなら!! プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL・FAX06-649-4080(FAXは24時間)
営業時間AM11:00～PM20:00 年中無休
☎06-649-4080

★電話かFAXで在庫をお問い合わせ下さい!!

★御注文の場合は代金引換にて基板をお送り致しますので、商品と引換に代金をお支払い下さい。
(送料 1回 1500円)

★広告の価格は全て、約1ヶ月前の在庫価格ですので現在さらに安くなっている基板もありますのでどんどんお電話下さい!!

★ゲーム基板超高価にて買取中!!特にナムコオールド基板はどこよりも高価にて買取ますので、一番最後にお電話下さい!(故障基板もOK!)

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

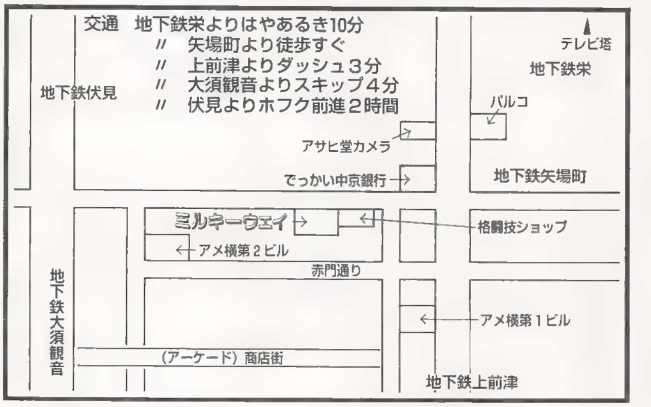
タイトル	価格
ベストバウトボクシング（サブ）	1,000
ピンボ	10,000
エクセライザー	10,000
64番街	9,000
D-DAY	10,000
破兆	8,000
モモコ120%	28,000
テクモ	
でろ～んでろでろ	TEL
がんばれギンくん	TEL
☆☆☆テクモの新作! （まだゲーム名はわからないがポリゴンの格闘!）	TEL
能力向上委員会	TEL
ピンポンフィーバー	5,000
雷牙	12,000
雷龍	10,000
シルクワーム	3,000
ピンボールアクション（H付）	10,000
忍者龍剣伝（US）	8,000
サボテンボンバーズ（NMK）	7,000
ガンディーラー	5,000
ワールドカップ'94	5,000
リムロッキンバスケットボール	1,000
アルゴスの戦士（買取強化中）	
エイトフォース	12,000
オールアメリカンフットボール	知る人ぞ知る
学園パラダイス	3,000
ガズラー	18,000
クイズココロジー2	3,000
ジェミニウイング	10,000
ジンジンジップ	7,000
スーパーハイインパクト	2,000
スーパーピンボールアクション	10,000
スイマー	18,000
タンクバスターズ	6,000
ティードオフ	4,000
忍者龍剣伝	12,000
ファイナルスターフォース	15,000
Vゴールサッカー	6,000
プレアデス	6,000
麻雀クラブ	5,000
ラブリーカード	5,000
リードアングル	8,000
ワールドカップ	5,000
ワールドカップ'90	4,000
バンプレスト	
ガーディアンズ	TEL
美少女戦士セーラームーン	TEL
マクロス	15,000
マクロスII	15,000
ドラゴンボールZ	15,000
マジンガーZ	22,000
機動戦士ガンダム	5,000
ウルトラマン	3,000
ウルトラマン倶楽部	4,000
アルチメイトテニス	5,000
ゴジラ	12,000
SNK	
ハル21（オリジナルP付）	28,000
T.A.N.K.（P付）	25,000
ゲバラ（P無）	10,000
バトルフィールド（P無）	6,000
航空騎兵物語	7,000
バドルマニア（実はおもしろい）	12,000
スカイソルジャー	6,000
ゴールドメダリスト	5,000
名人戦（将棋）	5,000
ジョイフルロード	18,000
スーパーチャンピオンベースボール	5,000
タッチダウンフィーバー	3,000
アテナ	45,000
怒（P無）	18,000
ASO	18,000
ジャンピングクロス	18,000
ジャンボウ（P無）	8,000
怒号層圏	18,000
ファイティングサッカー	2,000
日本物産	
クレイジークライマー	48,000
アームドF	6,000
テラクレスタ（FM音源）	12,000
テラクレスタ	10,000
妖魔忍法帖	6,000
家元（麻雀）	3,000
お嬢さん（麻雀）	2,500
キッドのホレホレ大作戦	8,000
スイートギャル（麻雀）	2,000
制覇（麻雀）	2,000
セカンドラブ（麻雀）	2,000
テラフォース	8,000
ナイトギャル（麻雀）	2,000
ハウスマヌカン（麻雀）	3,000
美女っ子夢物語（麻雀）	5,000
麻雀殺人事件（麻雀）	2,000
麻雀好きの懲りない面々（麻雀）	2,000
トリプルウォーズ（麻雀）	8,000
トリプルウォーズ2（麻雀）	8,000
マグマックス	5,000
ミス麻雀コンテスト（麻雀）	2,000
超時迷宮レジオン	5,000
雀豪レディ	2,000
ロイヤル麻雀	2,000
麻雀パチンコ物語	3,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	10,000
ハットリス	3,000
F1グランプリ	2,000
F1グランプリII	2,000
ファイナルロマンス	8,000
ファイナルロマンス2	TEL
ファイナルロマンスR	TEL
お雀子クラブ	2,000
お雀子ハイスクール	2,000
お雀子館	2,000
お雀子館2番館	2,000
スーパーフォーミュラ	2,000
闘神ブレイザーズ	7,000
花合わせ舞姫	3,000
ラビオレプス	12,000
麻雀大予言	2,000
東亜プラン	
ホラーストーリー	8,000
フービー	5,000
ゴークス	5,000
アウトゾーン	10,000
ヴィマナ	8,000
鮫！鮫！鮫！	12,000
ゼロウイング	10,000
テキパキ	5,000
フィグゼイド	8,000
ヘルファイヤー	8,000
麻雀シスターズ	2,000
テクノスジャパン	
コンバットライブス	2,000
ビーチバレーボール	2,000
出世大相撲	15,000
ザ・ビッグプロレスリング	3,000
WWFスーパースターズ	2,000
ダブルドラゴン	4,000
ドッヂボール部	3,000
ブロックアウト	5,000
レッスルフェスト	2,000
UPL	
バンダイク	6,000
アクロバットミッション	6,000
オメガファイター	8,000
シュトラール	7,000
ブラックハート	12,000
カネコ	
エアバスター（ナムコ）	12,000
大江戸ファイト	18,000
マジカルクリスタル	8,000
ビィラップボーイズ	14,000
ジャッキーチェン	TEL
ギャルズパニック2	18,000
アトラス	
ブレイゾン	5,000
豪血寺一族	8,000
豪血寺一族2	18,000
豪血寺外伝	28,000
ドンパチ	35,000
アルファ電子	
エキサイティングサッカー	2,000
将棋	3,000
チャンピオンベースボール	5,000
ウッドプレイス	
キングオブボクサー	2,000
クラッシュロード	8,000
ザ・ディープ	18,000
ファイヤートラップ	6,000
NMK	
ガンネイル	18,000
サボテンボンバーズ	7,000
サンダードラゴン	10,000
サンダードラゴン2	20,000
ハチャメチャファイター	15,000
セイブ	
セイブカップサッカー	8,000
パイパーフェイズ・1	38,000
パイパーフェイズ・1（NEW）	45,000
雷電	18,000
雷電II	45,000
雷電DX	55,000
TAD	
カベール	8,000
ブラッドブラザーズ	10,000
レジオネア	12,000
セタ	
アルバレスタ	6,000
キャッスルオブドラゴン	6,000
キャリバー50（P無）	2,000
スーパーリアル麻雀PII	15,000
スーパーリアル麻雀PIII	28,000
スーパーリアル麻雀PIV	18,000
スーパーリアル麻雀PV	38,000
華合わせ	4,000
五月陣戦	12,000
メタフォックス	28,000
ダイナックス	
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
雀卓（麻雀）	2,000
ダイヤルQ2（麻雀）	2,000
華の舞（花札）	3,000
華弥生（花札）	3,000
麻雀ディプロマット	2,000
舞姫（花札）	3,000
雀神（麻雀）	3,000
ねるとん牌鯨団	2,500
スーパー華パラダイス	10,000
アマンドピンキー	3,000
麻雀フライデー	2,000
ビスコ	
ザ・麻雀	2,000
ドリフトアウト	9,000
麻雀仕様	3,000
干支物語	8,000
連珠貴族	12,000
フェイス	
クイズDNAの反乱	2,000
サンドスコーピオン	8,000
ノストラダムス	18,000
クイズすくらんぶる	2,000
彩京	
戦国ブレード	TEL
戦国エース	18,000
バトルクロード	10,000
ガンバード	35,000
その他	
エアーウルフ（九呉）	15,000
ブルーホーク（NTC）	8,000
ガルフストーム（メディア）	12,000
グランドストライカー（ヒューマン）	5,000
ブレイジングトルネード	15,000
Mr.Do!（アンプ付・ユニバーサル）	18,000
Mr.Do!キャッスル（アンプ付）	25,000
ブランディア（アルュメ）	18,000
バルバルークの伝説	8,000
ミスタークーガー（ATW）	15,000
ファニーマウス（中央リース）	18,000
グランドクロス（エクセレント）	5,000
アンブッシュ（日本アミューズ）	15,000
パチフィーバー（P無）	10,000
IQブロック（エイブル）	5,000
牌砦（メトロ）	3,000
牌砦II（メトロ）	5,000
龍龍（中日本）	7,000
クイズばにくるふぁんたじ～	3,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
ギガンデス（イースト）	8,000
クラウンズゴルフハワイ（エスコ）	5,000
上海（サン電子）	8,000
上海II（サン電子）	15,000
マスタッシュボーイ（メディア）	6,000
スカイアラート（メトロ）	7,000
オフザウォール	8,000
タイムキラーズ	15,000
ニューアトミックパンク	10,000
ブラッドストーム	12,000
ミスティックライダー	8,000
リリーフピッチャー	5,000
がんばれゴンタ	5,000
その他（麻雀）	
スーチーパイII（ジャレコ）	TEL
グッとE雀（テクモ）	5,000
麻雀プリンセスリーグ	7,000
アイドル麻雀放送局	2,000
個人教授（ホームデータ）	3,000
女子プロレス（ホームデータ）	3,000
麻雀ナイト	2,000
コイコイ（セタキカク）	3,000
リアル麻雀牌々（アルバ）	2,000
雀師（イーグル）	3,000
ジャントツ（サンリツ）	4,000
ジャントツスーパー（サンリツ）	5,000
麻雀狂時代（サンリツ）	3,000
真由美ちゃん危機一髪	3,000
MVS	
業務用ネオジオマザー	TEL
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,200
餓狼伝説スペシャル	1,500
餓狼伝説3	3,000
リアルバウト餓狼伝説	TEL
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,200
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,200
ワールドヒーローズ2JET	1,400
ワールドヒーローズパーフェクト	2,000
サムライスピリッツ	1,500
真サムライスピリッツ	2,000
サムスピ斬紅郎無双剣	TEL
KOF'94	TEL
KOF'95	TEL
KOF'96	?
KOF'97	????
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,500
痛快GAN GAN行進曲	6,000
パルスター	15,000
ASOII	4,000
戦国伝承	2,000
戦国伝承2	2,000
得点王1～3	TEL
ベースボールスターズ1・2	TEL
キングオブザモンスターズ	1,800
ザ・スーパースパイ	2,500
麻雀狂列伝	4,000
ファイヤースープレックス	700
みなさんのおかげさまです	4,000
トップハンター	10,000
ビューポイント	10,000
ミラクルアドベンチャー	7,000
フットボールフレンジー	1,500
ファイトフィーバー	12,000
パワースパイクスII	3,000
ライディングヒーロー	3,000
サッカーブロール	1,400
バーニングファイト	2,000
ロボアーミー	3,000
あしたのジョー伝説	1,500
エイトマン	1,500
クイズ大捜査線	2,000
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	2,000
クロスソード	6,000
ゴーストパイロット	3,000
雀神伝説	12,000
スーパーベースボール2020	2,000
スラッシュラリー	2,500
ソニックウイングス2	5,000
ソニックウイングス3	TEL
ダブルドラゴン	5,000
ダンクドリーム	5,000
パズルボブル	TEL
フライングパワーディスク	5,000
ミューティションネーション	2,000
ラギ	5,000
ラストリゾート	5,000
リーグボウリング	6,000
ニンジャコマンドー	7,000
ニンジャコンバット	2,000
NAM-1975	3,000
ステークスウィナー	TEL

その他色々有ります。

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り!
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可!
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か～!?でもいっしょうけんめいやります）

全国通信販売!

リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ストZEROの新作予約受付中！（その他、新作なんでも予約OK）

カプコン

D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	TEL
マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
ストZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
スーパーストⅡ	特価
ロックマン・ザ・パワーバトル	TEL
闘神伝2	TEL
ロストワールド（海外版で自作P付）	65,000
ストライダー飛竜	55,000
ストライダー飛竜（US）	40,000
大魔界村	58,000
大魔界村（US）	48,000
天地を喰らうⅡ	20,000
キャディラックス	25,000
キャプテンコマンドー	20,000
マジックソード（US）	15,000
ザキングオブドラゴンズ	20,000
ワンダー3	48,000
ナイツオブザラウンド	12,000
ナイツオブザラウンド（US）	8,000
戦場の狼Ⅱ	26,000
戦場の狼Ⅱ（US）	22,000
戦場の狼（US）	5,000
ストリートファイター（US）	14,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
1942	12,000
エグゼドエグゼス	38,000
ブロックブロック（P付）	15,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ三国志	2,000
アタックス（実は名作?）	5,000
1943	12,000
F1ドリーム	3,000
カプコンボウリング（P付）	10,000
クイズカプコンワールド	3,000
クイズカプコンワールド2	4,000
サイドアーム	8,000
ソンソン	12,000
ドカベン	3,000
ハテナ?の大冒険	3,000
バルガス	12,000
必殺 無頼拳	12,000
ファイナルファイト	12,000
マッスルボマー	8,000
魔界村	18,000
マジックソード	20,000
ラッシュ&クラッシュ	18,000
ラストデュエル	12,000

コナミ

沙羅曼蛇2	TEL
ときメモ対戦ぱずるだま	TEL
サッカースーパースターズ	TEL
セクシーパロディウス	TEL
クライムファイターズ	12,000
クライムファイターズ2	12,000
マーシャルチャンピオン	15,000
XEXEX	28,000
ドラグーンマイト	TEL
ツインビーヤッホー！	TEL
対戦ぱずるだま	TEL
リーサルエンフォーサーズ（銃付、JAMMAでOK）	58,000
ホットチェイス（自作P付）	28,000
魔獣の王国（ポスター付）	70,000
悪魔城ドラキュラ	75,000
出たな!!ツインビー	14,000
スラムダンク	45,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	8,000
スーパー魂斗羅	35,000
T.M.N.T.	10,000
バイオレントストーム	38,000
ジュノファースト	35,000
Mr.五右衛門	12,000
ロックンロープ	38,000
フロッガー	15,000
プーヤン	35,000
タイムパイロット	25,000
タイムパイロット'84	28,000
サーカスチャーリー	15,000
ハイパーオリンピック	15,000
ハイパーオリンピック（US）	8,000
ハイパーオリンピック'84	14,000
アミダー（?）	12,000
新入社員とおる君（US）	6,000
マンハッタン24分署	5,000
スーパーバスケットボール	3,000
メガゾーン	9,000
イーアルカンフー	12,000
クォース	5,000
グラディウスⅡ	33,000
グラディウスⅢ	33,000
グリーンベレー	6,000
コンバットスクール（P付）	38,000
サンセットライダーズ	20,000
ハスラー	3,000
パロディウスだ！	12,000
ラビリンスランナー	15,000
リングの王者	5,000
ロードファイター	10,000
ライフフォース（沙羅曼蛇USロム付）	48,000

ナムコ

ソウルエッジ	TEL
鉄拳	TEL
鉄拳2	TEL
鉄拳2Ver.B	TEL
ナムコクラシックVol.1	TEL
マッハブレイカーズ	38,000
スティールガンナー2（自作P付、鉄板付）	65,000
ファイナルラップ3（自作P付）	35,000
アウトフォクシーズ	38,000
ギャラガ（?）	10,000
ギャラガ'88	25,000
フォゾン	110,000
ハングリーマン（?）	18,000
スーパーパックマン（US・H付）	38,000
パックマニア	28,000
ディグダグ	18,000
スカイキッド	45,000
スプラッターハウス	28,000
リブルラブル（H付）	42,000
バラデューク	32,000
デンジャラスシード	15,000
ピストル大名の冒険	15,000
インディアナジョーンズ（アタリ）	45,000
コズモギャングザビデオ	15,000
コズモギャングザパズル	6,000
エクスバニア	8,000
ティンクルピット	10,000
グレートスラッガーズ	2,000
スーパーワールドコート	8,000
ギャラガ	18,000
クラックス	3,000
源平討魔伝	38,000
タンクフォース	10,000
ニューマンアスレチック	15,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	3,000
未来忍者	38,000
妖怪道中記	20,000
ランパート	5,000
ワールドコート	10,000
ボスコニアン	45,000
クエスター（P付）	TEL

セガ

アフターバーナーⅡ（自作P付）	28,000
バーチャファイター（JAMMA付）	30,000
バーチャファイター2（アストロシティ）	TEL
バーチャファイター2（JAMMA付）	TEL
バーチャファイター2.1	TEL
ファイティングバイパーズ	TEL
ファンキーヘッドボクサー	TEL
サンドアール	TEL
モンスターレア	12,000
シャドーダンサー	12,000
ダークエッジ	28,000
ゴールデンアックスデスアダーの復讐	40,000
ソニックザヘッジホッグ（P付）	25,000
バーニングライバル	18,000
ザ・Jリーグ1994	15,000
アクションファイター	28,000
ボナンザブラザーズ	18,000
ぷよぷよ通	35,000
ぷよぷよ	8,000
コラムス	5,000
スタックコラムス	3,000
フラッシュポイント	5,000
フリッキー	28,000
アレックスキッド	24,000
4Dウォリアーズ	35,000
ベイルート	5,000
DDクルー	5,000
チョップリフター	12,000
レッスルウォー	3,000
フラワー	15,000
クラッチヒッター	5,000
ティップタップ	38,000
フリーキック（P無）	3,000
ダイナミックカントリーゴルフ（P付）	15,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ばくばくアニマル（サブ）	3,000
エジホン探偵事務所	5,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5,000
アッポー	16,000
アラビアンファイト	23,000
イチダントアール	3,000
M.V.P.	3,000
エンゼルキッズ	8,000
ガルディア	5,000
ギガス（P無）	5,000
クイズ廊下に立ってなさい	2,000
コットン	16,000
忍	8,000
雀狂（麻雀）	2,000
獣王記	6,000
スパイダーマン	15,000
青春スキャンダル	20,000
タフターフ	5,000
脱子ちゃん雀荘（麻雀）	4,000
テディボーイブルース	30,000
テトリス	7,000
所さんのまーまーじゃん2	3,000
パーフェクトビリヤード	3,000
ピタゴラスの謎（P無）	3,000
ファンタジーゾーン2	20,000
フューチャースパイ	38,000
ポトポト	3,000
ムーンウォーカー	18,000
メジャーリーグ（P無）	3,000
メジャーリーグUSA（P無）	3,000
UFO戦士ようこちゃん	TEL
ワンダーボーイ	12,000

データイースト

スカルファング	TEL
ダークシール	12,000
ダークシールⅡ	10,000
ファイティングファンタジー	15,000
ドラゴンガン（自作P付）	45,000
ドラゴンニンジャ	10,000
魔境戦士（P無）	6,000
デスブレイド	7,000
ロボコップ	8,000
アクトフェンサー	8,000
ファイターズヒストリー	2,000
シークレットエージェント（US）	6,000
ウエスタンエクスプレス（US）	9,000
B-ウイング	28,000
空手道	8,000
プロゴルフ	2,000
プロテニス	2,000
トライアウト	2,000
コンペティションゴルフ	2,000
水滸演武（サブ）	5,000
イエローキャブ	8,000
エドワードランディ	40,000
カルノフ	8,000
キャプテンアメリカ	12,000
コブラコマンド	7,000
サイドポケット	3,000
シュートアウト	2,000
スーパーダブルテニス	2,000
SRD	8,000
スタジアムヒーロー	2,000
トリオザパンチ	5,000
ハンバーガー	25,000
バーディートライ	2,000
ビッグプロレス	3,000
ラストミッション	8,000
リバレーション	6,000
ワンダープラネット	15,000

タイトー

F-3シリーズ色々	TEL
ガンフロンティア	45,000
グリッドシーカー	40,000
スペースインベーダーDX	15,000
リターンオブザインベーダーズ	15,000
レインボーアイランドEX	20,000
タイガーヘリ	8,000
ハレーズコメット	15,000
グレートソードマン	18,000
エクスターミネーション	10,000
バトルシャーク（自作P付）	15,000
アルペンスキー	45,000
スラップショット	8,000
ダイノレックス	15,000
嗚呼栄光の甲子園（サブ）	800
サイレントドラゴン	6,000
チャイニーズヒーロー	3,000
ラスタンサーガ	18,000
フロントライン（自作P付）	20,000
トップランキングスターズ	2,000
バイオレンスファイト	8,000
エンパイアシティ1931	8,000
チャンピオンレスラー	2,000
キック&ラン	2,000
アルバレスタ（セタ）	8,000
火激	3,000
スーパーQix	8,000
黄金の城（US）	25,000
ジャングルキング（US）	22,000
飛龍の拳	15,000
龍神	15,000
女子バレーボール	2,000
VSスマッシュ	5,000
パニックロード	12,000
クイズ人生劇場（サブ）	1,000
クイズ地球防衛軍（サブ）	1,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,500
クイズクレヨンしんちゃん2	1,500
飛鳥&飛鳥	15,000
アルカノイド（P無）	4,000
インセクターX	5,000
エキサイティングアワー	5,000
影の伝説	25,000
奇々怪界	10,000
クイズH.Q.	6,000
クロスシューター	5,000
サンダーフォックス	8,000
スクランブルフォーメーション	30,000
スペースインベーダー	50,000
ダークミスト	18,000
ダイナマイトリーグ	3,000
チャンピオンレスラー	3,000
デッドコネクション	9,000
特殊部隊UAG	7,000
ドンドコドン	7,000
ナックルジョー	7,000
バブルボブル	30,000
ヒットザアイス	3,000
飛翔鮫	9,000
ピット&ラン	4,000
ピンポンキング	5,000
ファイティングホーク	4,000
リベンジオブDOH	4,000
レイメイズ	7,000
レインボーアイランド	20,000

アイレム

海底大戦争（やっぱりアーケード版が良い！）	22,000
ガンフォース	8,000
フック	15,000
剣豪	10,000
ぐっすんおよよ	8,000
おっさんうようよ	ないない
ドラゴンブリード	12,000
ジッピーレース	TEL
妖獣伝	5,000
スペランカー（名作！）	18,000
快傑ヤンチャ丸	5,000
クイズF1 1･2フィニッシュ	3,000
R-TYPE	15,000
R-TYPEⅡ	15,000
イメージファイト	8,000
エアデュエル	10,000
X・マルチプライ	14,000
スパルタンX	10,000
スペランカーⅡ	15,000
ビジランテ	3,000
Mr.ヘリの大冒険	12,000
メジャータイトル	5,000
メジャータイトル2	10,000
ファイヤーバレル	22,000

ジャレコ

ゲーム天国	TEL
テトリスプラス	TEL
P-47 ACES	TEL
湾岸戦争	TEL
エンジェルキッス	TEL
アイドル雀士スーチーパイⅡ	TEL
天聖龍	10,000
フォーメーションZ	12,000
フィールドコンバット	12,000
ロードオブキング	12,000
エクセリオン	7,000
エクセリオン（?）	4,000

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM～7:30PM
通販TEL……10:00AM～10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

業者向けの価格でマニアの方にも販売しております！1年未満の新中古、特に安い!!

基板から大型機まで…
中古安売王 アップル

￥1,000～￥30,000の基板（一例）

華銀河	ドリフトアウト'94	ネオジオマザーボード
脳力向上委員会	ツインビーヤッホー！	スーパー華パラダイス
がんばれギンくん	バーニングフォース	グラディウスⅢ
テトリス	パワードギア（ロム）	ヴァンパイアハンター（ロム）
ガイアポリス	ぷよぷよ	エイリアンVSプレデター（ロム）
ぷにっきぃず	レディーハンター	あっかんべえだあー
お天気パラダイス	STV用ロム	ネオジオソフト各種

￥31,000以上の基板（一例）

闘神伝2	首領蜂	スーパースラムズ
雷電2	サムスピ斬紅郎無双剣	ベストバウト餓狼伝説
ジャッキーチェン	ストリートファイターザムービー	鉄拳2 Ver.B
ギャルズパニック3	マジカルドロッププラス	マーヴルスーパーヒーローズ
対戦ぱずるだま	パズルボブル	ザキングオブファイターズ'95
ウルトラ警備隊	ストライカー1945	美少女戦士セーラームーン
エンジェルキッス	アイドル雀士スーチーパイ2	P-47 ACES
スーパーワールドスタジアム'95	ファイナルアーチ	ダライアス外伝

ソウルエッジ（新品販売中）



●パネル（ボタン・レバー数）指定OKです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。

新品ラバー筐体（25インチモニター）
→140,000円（送料・税別）

中古ラバー筐体（25又は26インチ）￥95,000（送料・税別）

●パネル付（ボタン・レバー・筐体のタイプは指定できません。） ●木製 ●JAMMA規格
●購入後のお問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法のお解りにならない方はご遠慮ください。

とにかくTELだ!

定休日	受付	AM9～PM12
日曜・祝日	時間	PM1～PM6

→ご注文は必ず電話でお願いします。
- ●中古基板の為、インストラクションカードがついていない商品もございます。
- ●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けません。チェックはすぐに行って下さい

→割引券をもらって得しちゃおう!
中古基板３万円以上お買い上げで、基板一枚無料サービスか、1,000円の割引券を一枚差し上げます。お好きな方をお選び下さい。
（基板は当方指定のものとさせていただきます。）

通信販売をご利用ください

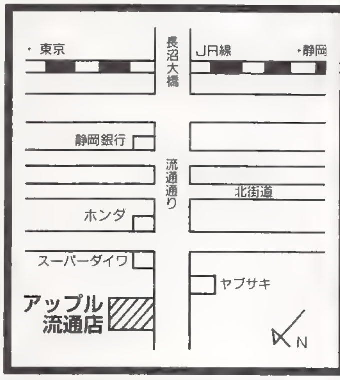
資料ご希望の方は80円切手同封の上アップルGM係まで
※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内GM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引システムをご利用ください。
※大型機カタログあります。￥270切手同封、「大型機カタログ希望」と明記の上下記まで。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
TEL.054-248-4601㈹
直通（土・日はこちらへ）030-30-73732
FAX.054-248-0384

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。返品・交換は行っておりません。



中古大型機も販売!! 合計1000坪の倉庫にいっぱいあるヨ



ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店・清水店
静岡駅南店・WIN店
静岡登呂店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

ゲーメスト
10周年企画
第2弾

駄菓子屋ゲーセンよ永遠に

毎日が楽しかったあのとき…ぼくは駄菓子屋ゲーセンを愛していた



●駄菓子屋クロニクル

駄菓子屋ゲーセンの実態を知る

●駄菓子屋ゲーセンの真相

SNKに聞くレンタル筐体の流通事情
レンタル・リース業者による駄菓子屋ゲーセン事情
駄菓子屋ゲーセンのホンネ

駄菓子屋ゲーセン座談会

駄菓ゲー10年を振り返る

ゲーメスト10周年企画
駄菓子屋ゲーセン特集
第2弾

案内人：田渕健康

駄菓子屋ゲーセンの深渕な世界



ガチャガチャに自販機。基本だ。

What is 駄菓子屋ゲーセン

『駄菓子屋ゲーセン』と聞いて、「あー、よく行ったぜなっつかしー!」とノスタルジーに浸りまくる人は問題ないとしても、新規のゲーマーの皆さんや若者ゲーマーの皆さんにはちょっと馴染みのない言葉と感じられる人も多いと思う。

そこで、今回は『駄菓子屋ゲーセン』なるファクターを貴方の脳ミソのシワの一本に加えてもらうべく、深遠なる駄菓子屋withゲーセンの世界を細解いていこう。

Welcome to 駄菓子屋

そもそも『駄菓子屋ゲーセン』とは、駄菓子屋とゲームセンターが一体化、ナウい言葉で言えばフュージョンした姿を指す。が、ここで言うゲームセンターとは筐体がズラリとならぶソレではなく、数台の筐体が店内に設置してある程度なのである。



客層は見てのとーり。若いぜ。

最も一般的な仕様は駄菓子販売コーナー＋筐体2~5台(多い場合は10台近く)。1プレイは20円前後、ニューゲームは50円パターンが多い(編集部調べ)。

もちろん両替機なる暮らしを豊かにする文明の利器はあるはずもなく、両替はすべて店のおっちゃんorおばちゃんとのコミュニケーションにより行われる。

イスは場所をとらない折り畳みパイプ椅子がポピュラー。でも決まって筐体の数より少なく、あぶれた人は『チェリオイス』か『ミリンダイス』と呼ばれるプラスチックのビン入れ容器に座ることになる。これは私の地元（長崎）だけだと思っていた所、不思議なことに全国共通であった。

メンテナンス状態ははっきりいって劣悪。故障しているにも拘わらず電源が入っているのは日常茶飯事。パワーアップできないグラディウスをやらされた人も少なくはなかろう。

メンテは基板を店にリースしてくれる業者の手によって行われており、『おばちゃんゲーム壊れてるよ』と訴えても、次に業者がやってくるまで機能回復はできないというヘビィな環境であった。だが、中には自力でメンテしてしまう強者おばちゃんも存在する。



駄菓子をあさるももやん。やっぱうまい棒かね。

電源は最初から入っている場合と、セルフサービスでプレイ前にコンセントを入れてプレイ後にひっこ抜くという省エネパターンがある。後者の場合はプレイ終了後、間違えて他人のプレイ中のゲームのコンセントを引っこ抜いてたちまちリアルファイトというほほえましい事態が多数続出したことと思われる。

当時を再現 蘇る昭和

大抵の駄菓子屋ゲーセンの客層は主に小中学生がメインだった。家庭用ゲーム機も今のように普及してなく、ゲームセンターが地獄の一丁目と目されていた当時、ちびっ子たちの鬱積したハイカラ指向は駄菓子屋ゲーセンへと向けられた。

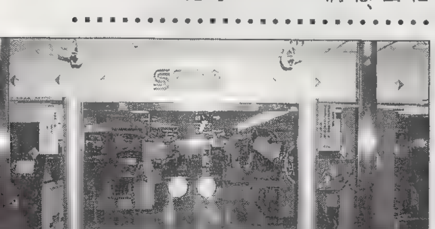
限られたお小遣いを有益に使うため、駄菓子屋とゲーム機が一体となったこの空間は、まさにジャリ共のニーズを満たしまくった夢の空間であった。

学校が終わるや否や、ダッシュで駄菓子屋に駆け行く学徒たち（ただしクラブや見たいテレビ番組のない日のみ）、ニューゲーム入荷の報を聞いた日には、まさにハンバーガーヒルを奪取するべくマシーンと化して突撃するアメリカ兵のそれを思わせる突貫ぶりであった。でも現場につくと大抵上級生とかが陣取っていてプレイできないんだよね、これが。

1人がプレイするのを皆で見守る。もちろん片手には駄菓子だ。

駄菓子屋にはゲームの数が少ないので、みんな徹底的に一つのゲームをやりこむのが常である。今流行りの対戦格闘はわりかしプレイ時間が短いけど、昔は1コインでいかに長時間プレイできるかに全精力が注ぎ込まれていた。

当時は今のようにゲーム雑誌が氾濫しているわけもなく、情報源は上級生のテクニカルプレイヤーか、仲間内で発見したテクニックがすべてであった。よって人気ゲームはわりと易しめで何周も回れるゲーム。ゲームの稼働サイクル



渋谷・ハイテクセガ・プライム。お洒落でアダルティ。

は、恐ろしく長いので（ほぼ一年同じゲームがおかれているなんてザラ）、全国にヒソカなエキスパート駄菓子屋プレイヤーを多数生んだことと思われる。極めれば1コインで半日過ごせたものだ。



現在の駄菓子屋は?

今ではおなじみのオレンジ色筐体は姿を消し、面積当たりのインカム効率が良いSNKのMVS筐体がほとんど。縦画面筐体も少なくなったなあ。

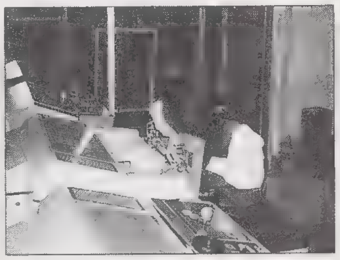
昔ながらの駄菓子屋＋ゲーム筐体という組み合わせも減り、ゲームセンター以外でゲームをプレイできる所と言えば、レンタルビデオ屋やおもちゃ屋の軒先の筐体といったパターンがほとんどとなった。

子供たちの間食も駄菓子じゃなくてファストフードがメインになってきてるもんね。

駄菓子屋自体も減った上、店が姿を消していった最大の要因は『ゲームセンターの環境向上』にあるだろう。

清潔で明るい店内、多数揃ったゲーム機、徹底したサービス。ちびっ子も学生もアミューズメントセンター、ゲームセンターに足を運ぶ。

今回協力を戴いた渋谷・ハイテクセガ・プライムなんかもう敷地は広いわサービスはいいわ筐体の数は多いわ雰囲気は良いわで、駄菓子屋ゲーセンと全く対極をなす存在。昔はこんなアミューズメントセンター無かったもんなー。



メンテは欠かせない。安心。

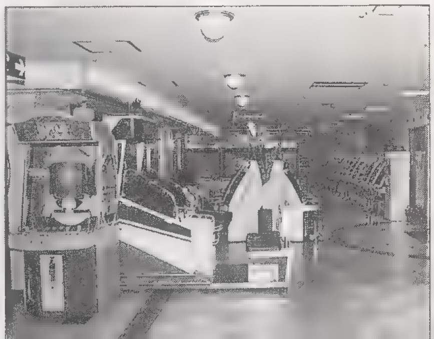
閉鎖された空間の中、仲間内だけでプレイする時代は終わり、プレイヤーたちは広い交流を求めて駄菓子屋を飛び出した。飛び交う情報を摂取しながらより広義なレベルでゲームと接しているのが、今の実情だろう。

が、今でも駄菓子屋ゲーセン、そして駄菓子屋魂は我々の心の中に息づいておる。提供された限りある素材の中で、限界まで娯楽の限りを尽くす…これぞ駄菓子屋スピリッツ。ゲームを受動的に楽しむだけでなく、いかに『自分なりにゲームを楽しく遊ぶか?』ー

一つのゲームを骨の髄まで遊び尽くすというのは大変なことだ。今は月に何作品ものゲームがリリースされ、全部極めていくというのは至難の業だが、『1コインをいかにつかうか?』という命題を前にして、我々は様々な答えを導き出せると思う。

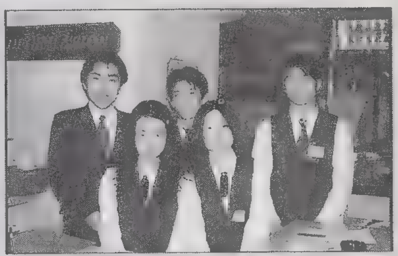
タイムアタック、スコアアタック、大芸道発見、長時間プレイ、ハンデプレイなど、同じゲームでもいろいろな楽しみ方ができるはずだ。駄菓子屋プレイヤーたちは、それを知っていた。ゲームに遊ばせてもらうのではなく、自ら遊びを練りだしていく。すごくワクワクしないか?こーゆーのって。

これから先、駄菓子屋ゲーセンはさらに姿を消していくことだろう。しかし、この世界のどこかに駄菓子屋ゲーセンが有る限り、これから先もちびっ子たちの思い出の場所となるべく、そして未来のゲーマーを育む場所となるべく、地域密着型で営業を続けてほしい。



大型筐体からエレメカまでソツのない品揃え。

ハイテクセガ・プライム



店員さんもにこやかだ。コインが飲まれても安心。



東京都渋谷区道玄坂2－29－5
ザ・プライム3階

TEL
03－3477－1324
FAX
03－3477－2713

駄菓子屋ゲーセンVS今どきアミューズメント

（千葉県市川市・某店）　（渋谷・ハイテクセガ・プライム）

	駄菓子屋	ハイテクセガ・プライム
筐体数	MVS2台	大型筐体、対戦台、メダル機、アップライト多数
店員	おじさん×1 おばさん×1	平日4人、休日6人
客層	小学生中心、すべて男子	中高校生、サラリーマン、カップル中心
営業時間	アバウト （PM0：00～PM6：00前後）	AM10：00～AM0：00
客のピーク時	近所の学校の下校時間 （PM3：00～PM6：00）	平日　17：00～19：00 休日　12：00～22：00
人気機種	SNKの格闘ゲーム （ほかに選択肢ナシ）	メダルゲーム UFOキャッチャー
店内販売	**駄菓子!!**	アイス・ジュース類
喫煙	お子様中心なので不可。 さらに店舗も燃えちゃうので不可	可
対戦レベル	けっこーマニアック	普通
メンテナンス	定期的にやってくる業者まかせ。故障すると壊滅的	店員さんが毎日メンテする
スコア申請	**不可。** おじさんおばさんは必要以上にゲームにかかわらない	「君こそゲーメスト」に送る場合は店員さんに印をもらおう



駄菓子屋ゲーセンはどこに！

駄菓子屋捜査網

駄菓子屋を語るなら、
駄菓子屋に行くしかないだろう。
まずは調査だ！　ももやん&田渕健康

駄菓子屋をさがせ



この中から駄菓子屋を探せ！
（制限時間30秒）

「駄菓子屋を特集しよう」そんな意見が出たもんだから「じゃあ、駄菓子屋に取材に行こうよ」という意見が出るのは当然の結果であった。

しかし、我々は意外な壁にぶつかった。駄菓子屋がない。一昔前ならば、そこいらにあったのだが、今ではほとんどない状態なのだ。

そんな状況の中で、我々は一軒の駄菓子屋を見つけることができたのだ。

駄菓子屋潜入

千葉県のとある駅につき、ガイドの案内で目的地を探す。ガイドの話によると、駅から見えるらしい。

「ほら、あそこ」「どこ？」「だから、あそこだって！」

ガイドの視力がいいのか、我々の目が悪いのか、はたまた馬鹿には見えない王様の服なのか…謎に満ちたまま現場に向かった。

現場に到着。店の中は子供で賑わっている。さっそく潜入だ。

店の中には多くの駄菓子とネオジオ筐体が2台。それと2つの椅子に、2つのジュース箱。ジュース箱ーそう、駄菓子屋には付き物のジュース箱。ここでも昔と変わらず、椅子の代わりとして役立っている。2台の筐体で対戦が始まれば、当然のようにそれに座るのだ。

2台の筐体では、リアルバウト餓狼伝説がフル稼働している。対戦が盛り上がっている…ウ、ウマイ。何が強くて、何が有効なのかをよく知っている。そして、とってもストロング（遊びなし、本気）。遊びな戦法など使わずに、ただ倒すことだけを考えている…彼らは戦士だ。

彼らはれっきとしたゲーマーだ。きっとゲーメストを愛読しているに違いない。ということで、色々と情報を収集してみた結果は左のようになった。

ショックー小学生にはゲーメストは読まれてないらしい。これはピンチだ。小学生にも読めるゲーメスト、これを目指そう。

そして、子供たちと対戦。対戦結果から言うと、わたし、田渕健康ともに1勝1敗。なんとも情けない。本当ならば、全勝しなければならないのに。

最後に駄菓子を買って、田渕健康がガチャガチャをやって調査終了。編集部が遠い。



現場に到着。子供たちの自転車が路上駐車されている。駄菓子屋ライクだ。



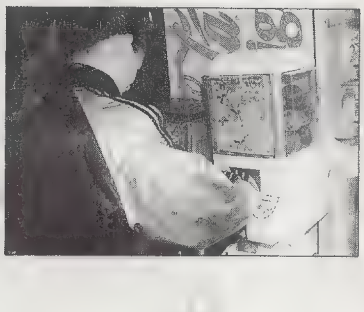
これが、例の空き箱。椅子としては、ちょうどいい高さなのだ。



筐体に群がる子供たち。



闘いの後は、外で休憩。手には駄菓子が常備されている。



とってもうれしそうなブチケン。よかったな。

駄菓子屋キッズ意識調査

●ゲーメストを読んでいますか？
知らない…６名
立ち読みしたことがある（１回）…１名

●ゲーメストアイランドは知っていますか？
聴くだけ無駄なので、質問中止

●なぜゲームセンターへ行かないのですか？
１人用ができない
すぐに乱入される
１プレイが高い
ヘンな奴がいる

●今一番やっているゲームは？
リアルバウト餓狼伝説…７人

●リアルバウト餓狼伝説の最強キャラは？
ビリー／山崎

●最弱キャラは？
マリー／フランコ

（回答　７人）

炎の駄菓子屋ライフ!

俺とおまえの駄菓子屋人生

担当：田渕健康

業界の未来をしょって立つ、花のゲーメスト編集部員にも幼少時代はあったのよん。そこで、このコーナーでは編集部員たちのいにしえの記憶を紐解いて、駄菓子屋にまつわる数々の極秘データを公開しようではないか！

自分にとっての駄菓子屋ゲーセンとは?	駄菓子屋ゲーセンでハマっていたゲームは?	駄菓子屋ゲーセンに通い始めた理由は?また通っていた時期は?	
駄菓子屋ゲーセンでゲームに見向きもしなければ、今こうしてライターやってなかったかな。	クレイジークライマー。あとはレジャック(?)。	お菓子ラーメンみたいのがあって、それがメチャクチャうまかった。そのラーメンを食いたいために通った。	雷電将軍 FRS-N, O
くつろぎの間。	ドラゴンバスター、スパルタンX、スターフォース。	おなかがすいたら通ってた。小学校2～5年ぐらいまで。	駄菓子屋どんな感じ? キャサ夫
人のプレイを見るところ。	スクランブル、ディグダグ、ムーンクレスタ、パックマン。	銀玉鉄砲とソフトグライダーを主に求めて。小学校4～6年まで。	回ります 珈琲フリーク
1人でも遊べる場所。友達の少ない自分にとってのオアシス。	サスケVSコマンダー、ムーンパトロール、忍者くん。	6～12才のころ。もう毎日かよいづめ。理由はゲームがあるから。	最近はレッツ&ゴーらしい ジョッキー★笹岡
食い物があって、かつゲームができるので居心地がいい場所。	ゼビウス、フロントライン。	小学生のころ通ってた。理由はゲーセンより入りやすかったからかな。	い～感じだ SHO
見てるだけ。	家族と旅行してた時ホテルのゲームコーナーで遊んだフロッガー。次の年には消えてた。	幼なじみの友人が駄菓子屋ゲームコーナーに通ってて、いつも一緒に行っていた。幼稚園の時からかな。	さすがにテックはなかった GED
バイストン・ウェル並み。	パックマン、ハンバーガー、ペンゴ、フリッキー。	町が世間から隔離された山の中にあって、駄菓子屋ゲーセンは貴重な娯楽場だった。小学3～6年。	エレガント一代 田渕健康
最高に思い出のある場所。最高に遊べる場所。	キング&バルーン、タッグチームプロレスリング。	近くにゲーセンがなかったから。安い駄菓子が食えるから。時々業者の兄ちゃんがタダゲーやらせてくれた。小1～中1ぐらいまで。	チョコバット男 ももやん
今の自分を築き上げた。人生が決まった場所。そして今のドクターペッパー好きが決まったところ。	カメレオンアーミー、ルパンⅢ世、ドンキーコングシリーズ。※ドンキーコングをやっているとき、今の名前が生まれた。	ゲームが好きだったが、近くにゲーセンがなかったから。通っていた時期は小学5年生ごろから。	ドリフターズも駄菓子屋出身 ずるずる
ベビースターカップラーメンを筐体にこぼして逃げてしばらく行かなかったらつぶれてた。ワビサビ。	ムーンクレスタ、ギャラクシーウォーズ、パックマン。	小学校のころ、学校の間にあったから。行かなくなったのはオヤジの一身上の都合で店つぶれちゃったので。	たそがれDOS/V野郎 アナーキャー松井
ゲームと差しで遊べ、一人になれる空間。	アミダー、フロッガー、モモコ120%、アマテラス。	物心ついた時にはすでに通ってたんで理由なんか覚えとらんね。幼稚園から高2ぐらいまで。	憧れは悪代官様 しもでん

駄菓子屋ゲーセン座談会

10年を振りかえる

あのころキミは若かった、そしてボクも若かった。この10年で、大きく変わってしまったゲーム業界、古き良き時代の象徴「駄菓子屋」を振り返る。

駄菓子屋ゲーセンのルール

遊佐…それではなにを話そうか?

J★…ではまず、駄菓子やゲーセンのルールから行ってみますか。

遊佐…ルールと言うよりも、お約束ごとみたいなモノかなぁ。

渕健…ならば、まずコンセントは自分で入れなければならないというのは?

立来多…そうそう、で、誤ってコンセントを抜いてしまったらその人が全員の置き銭を払わなくちゃならないっていう…。

もも…置き銭?

立来多…前の人が終わる前に先にクレジットを入れておくんですよ。それで順番待ちしてた。

J★…うちのほうはそのまま筐体にお金を置いてたなぁ（俗に言う置きゼニ）。

立来多…あと、ビールのケースをイスにしてて、それ壊したらその人が補充しなくチャならないっていう決まりみたいなのもありましたね。

渕健…ルールと違うけど、上級生がやってたら、そのゲームには近寄れなかった。

遊佐…うちは雑巾が置いてあって、終わったら拭かなくちゃならないっていうのがあった。

J★…ジュースこぼしたりしたら自分で拭いてた。

渕健…基本的にレバーは常にベタベタしてた。これはどこの駄菓子屋もそうなんじゃないかな。

もも…筐体のカギが開きっぱなしってのもあったよね。みんな開いてるの知っててだれも言いに行かないの。

立来多…暗黙の了解てやつ?

渕健…駄菓子屋のおばちゃんごめんなさい。



駄菓子屋ゲーセン事情

渕健…うちの田舎の駄菓子屋は精米所のとなりにあった。

遊佐…精米所…見たことねー。

立来多…うちのほうはさらに田舎で、無人精米所でしたよ。

遊佐…置いてある筐体はどんなだった?やっぱりコスモス系?

立来多…当然!筐体はコスモスですよ。ほかに考えられない。

もも…オレンジ色?

渕健…なんでオレンジだったんだろうな?

遊佐…あとはテーブル筐体だね。

渕健…テーブル筐体でも、レバーが垂直に付いてる筐体ってのあったなぁ。

もも…あったあった。いわゆるピコピコだね。

J★…ダンボール（注1）はあった?

立来多…もちろん、自分でつくりましたよ。捨ててあるダンボールを勝手に持ってきて。

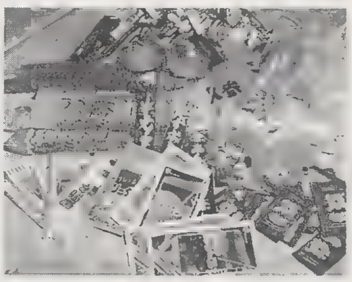
J★…デパートの屋上のゲーセンには必ずといっていいくらい置いてあったよね。

立来多…屋上ゲーセンには絶対なくちゃダメでしょう。

遊佐…話は変わるけど、コピー基板が多かったよね。

もも…多いね。

J★…クレージーコングはコピー?



今回選りすぐられた有名駄菓子の数々。うまい棒が筆頭だ。

渕健…コピーかなぁ。

J★…ジグザグはディグダグの廉価版だって、何かの本で読んで初めて知ったよ。

立来多…それとは別にディグダグのコピーもあったけどね。あとはゼビオスとかギャラッグとかが有名どころですね。

J★…コピーのくせに有名なのか?なんだかなぁ。

娯楽の殿堂としての駄菓子屋

渕健…皆はどんな駄菓子を食べながらゲームしてた?

遊佐…50円のカップラーメン食べてた。ミニスナックラーメンとかいうヤツ。

立来多…そんなの高くて買えなかったなぁ。

J★…カップラーメン買って食べるのがひとつのステータスになってたよね。

渕健…あとベビースターラーメンのカップのやつとかも。

J★そう。それでおばちゃんに言ってお湯入れてもらうのね。で、通はそのカップメンのなかに10円の「ラメック」とかいうの入れて増量するのが常だった。

もも…なんだそりゃ。

遊佐…30円（?）のドクターペッパーっていうのもあったよ。

駄菓子屋

駄菓子屋ゲーセン座談会出席者

●立來多
今回は飛び入りで参加。



●田渕健康
駄菓子屋依存歴10年。エルビスサイコー。



●ジョッキー★笹岡
駄菓子屋依存歴？年駄菓子屋でつるセコ精神を学んだ。甘いかさん太郎が好物。



●ももやん
駄菓子屋依存歴10年。駄菓子の本質にふれ、愕然とした今日この頃。



●ゆさっぴ
駄菓子屋依存歴人並。実は駄菓子屋よりデパートのゲームコーナーによくいっていた男。

渕健…50円くらいのコーラで、ビンを返せば10円引きってのなかった？
立來多…ふたのウラに当たりが付いてるヤツ？
もも…チェリオとかミリンダとか、それ系ね。
遊佐…結構それ目当てで通ったよね。

100円で1日遊べる駄菓子屋ゲーセン

J★…オレらが行ってた頃は100円あれば1日遊べたよね。
渕健…ゲームやって駄菓子食って…。
立來多…オレは1日100円も使えなかった…。
もも…こないだ駄菓子屋に取材に行ったとき、小学生が1万円持ってたよ。あれはおどろいた。
J★…最近のガキは金持ちだなまったく！
もも…どんなゲームやってた？オレが行ってた頃はもうグラディウスやってたからなぁ。
渕健…おれぁタイムパイロットとかロックンロープとか、ペンゴとか…。
もも…タイムパイロットはオレもやってたなぁ。
立來多…オレは「ザ・ゲリラ」。
遊佐…オレはガズラー。
J★…オレはやっぱカンガルーとかムーンパトロールとか…。
渕健…プーヤンとかみんなやったよね。
もも…昔は同じゲームを飽きもせずにずーっとやってたよね。
J★…ていうか、新しいゲームがなかなか入らなかった。
立來多…昔のゲーセンて、基本的に民家の改造だから、引き戸だったりするんだよね。だから開けて見るまで誰がいるかわからない。
立來多…オレの行ってたゲーセンは"土間"だったよ。
渕健…高校のときに通ってたのが土間だったなぁ。
J★…おれんとこも民家改造型で、物置みたいなのを改造してゲーム置いてた。で、駄菓子屋からゲームのところまで行くには、その家の畑を通らなくっちゃならないっていうカンジの（笑）。
立來多…ありがち。

駄菓子屋以外の特殊ゲーセン

渕健…では、駄菓子屋以外に、どんなカンジの特殊ゲーセンがあったのか？うちのほうは喫茶店とかは結構ポピュラーだった。そのへんでない？
遊佐…文房具屋。それと自転車屋。
立來多…本屋。
J★…バッティングセンター、ボーリング場。
遊佐…プラモ屋にゲームってのが多くなかった？
もも…多い多い。
渕健…プラモ屋、模型屋は多いよね。
遊佐…ゼータのガンプラ（注3）も全盛期だったから、模型屋はおはやりだったね。
J★…で、プラモ屋に駄菓子も置いてあると。
渕健…その頃の子供の娯楽は「ゲーム」「駄菓子」「プラモ」の3つに集約されてたんだなぁ。
J★…どこ行ってもその3つは1セットで売られてること多かったよね。

駄菓子屋ゲーセンはハングリーな精神を養う

J★…やっぱり、昔駄菓子屋で学んだことは今役に立っていると思うよ。特にあのハングリーな精神。
渕健…限られた予算でいかにやりくりするか？これかな。
もも…同じゲームをずーっとやりこむことの大切さ。
立來多…1回のゲームでどれだけ長く遊べるか？お金のないボクにとって、ゲームをうまくなるしかなかったから。
遊佐…そんなところですか。なんだかんだいっても駄菓子屋ゲーセンは生きていってほしいよね。とりあえず今回の座談会はこんな感じかな。この企画またやりたいね。


皆童心に帰り思い思いの駄菓子を食い漁るの図。ガキだな。


人参を流し込み、満足げな表情のももやん。好きなだけ食っていいぞ。


チョコバットの当たりを確認する。この時はみんなアウト（はずれ）だった。

注1・ダンボール
主に筐体への直射日光を避けるためのダンボール。必ず筐体の側に置いてあった。

注2・キン消し
キン肉マン消しゴムの略。当時児童に大流行。

注3・ガンプラ
ガンダムプラモデルの略。これも児童に大流行。



駄菓子屋ゲーセンの真相
SNKに聞く レンタル筐体の事情

レンタル筐体は現在どのようなものが使用され、どのようなところに置かれているのだろうか？

そこで、レンタル筐体の流通事情を、読者のみんなもよく知っているエス・エヌ・ケイに問い合わせてみた。

現在のレンタル筐体のスペックは？

SNK：レンタル専用筐体というものは特にありません。レンタルのほとんどは2スロット、4スロットのMVS筐体を使用しています。モニターサイズはお店によっていろいろで、19インチ、25インチ、29インチのものを使用しています。

取材した駄菓子屋のほとんどは、19インチなどの小型のもので、数は2台。いずれもシングル筐体（通信筐体ではない）である。やはり場所の問題であろう。

ちなみにネオジオにはゲームセレクトボタンがあるため、少ない筐体数で、多くのゲームタイトルが楽しめる。台数がそう置けない小売店にとっては理想の筐体だ。

取引先はどのようなところが多いのか？

SNK：もちろん小さな子供たちが多く集まる駄菓子屋さんも対象となりますが、近年は減少傾向にあります。また、レンタルビデオ店、ファミコンショップ、大型店舗までいろいろです。

事実、駄菓子屋そのものが無くなりつつある。また、昔、ネオジオソフトのレンタルを取り扱っていた多くが、レンタルビデオ店であった。レンタルビデオ店でよく見かけるのは、このことも関係しているのだろう。

新作ソフトの入荷に差はあるのか？

SNK：基本的には実際の発売日から数日で入りますので、差はほとんどないでしょう。

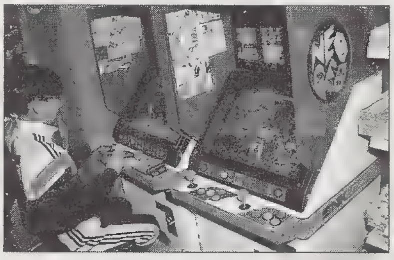
レンタルシステムのおおまかな流れ

どこに筐体を置くか、というところから始まります。当社からの設置のお話をお店のほうにもっていくこともありますし、逆にお店のほうから、設置の要請をいただくこともあります。

場所が決まれば筐体を設置します。お店の要望などを聞き、筐体を何台置くか、どれくらいのサイズの筐体を置くかが決まります。

レンタルの場合、管理費として売上に応じた定率配分額を、お店のほうにお支払いします。

機械に不良があった場合やソフトの交換などのメンテナンスは当社で行います。〈SNK〉



店舗の広さの関係でどうしても小さな筐体になってしまう

取材先の駄菓子屋には「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」「リアルバウト餓狼伝説」「得点王2」「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」が入っていた。

この駄菓子屋のレンタル筐体はSNKの営業所からのものであり、入っているソフトは新しいものばかり。事実、入荷の差はないに等しかった。しかし、レゲーファンには悲しいところだ。

取引先へのサービスはどのようなことがおこなわれているのか？

SNK：販促物などをご提供したりします。

この販促物とはポスターやポップなどのこと。ゲームセンターなどにあるものと同等のものである。

と、こんな感じだが、レンタル筐体のシステムがわかってもらえただろうか？

これを機会にアミューズメント業界そのものにも興味をもってもらいたい。（ゆさっぴ）



10人近くで店内はもういっぱい。

駄菓子屋ひとすじ50年 ホンモノおやじにきいた駄菓子屋ゲーセンの本音

よく来る客層は小学校高学年。固定客。来る時間は3時から4時で、5〜6人のグループが3グループあり、いずれも駄菓子よりゲームが目的だそうだ。

台数もプレイ人数も少なく、低年齢のため、インカムは決してよいとはいえない。

営業的に考えると、レンタル筐体より、100から200円のアニメキャラクターものの、ガチャポンやカードダスに代表される自販機を置いたほうがよいということだ。

自販機は電気代もかからず、お手軽で、利益もそこそこあるらしい。

しかし、レンタル筐体のよさは集客率という。レンタル筐体を置くことによって、駄菓子や飲み物などの売上が大きく伸びたとのこと。

レンタル筐体を置くことにより、集客率はよくなったが、万引をする客や店先の放置自転車と、今までにない問題も発生したという。

見兼ねて学校に通報したこともあったそうだ。

現在は、万引はなくなったらしい。

今、一番の問題はとなりにコンビニエンスストアができたことだそうだ。



放置自転車がかなりやっかい。



コンビニで買ってきたものを、店内で食べてたりするそうだ。

レンタル・リース業者に聞く駄菓子屋ゲーセン事情

取引先は主にボウリング場、レンタルビデオ、カラオケ、書店、駄菓子屋などです。

サービスに関しては、やはり機械の修理、集金、両替ですね。苦情に対する迅速な対応が、一番のサービスだと考えています。

現状はアップライト筐体が主流ですが、将来はラバー筐体に移りかわっていくと思いますよ。

（協力　株式会社若葉商会）

今月もサービスサービス!

第20回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダ ARCADER

『春の〝うわさの新製品〟レビュー』

担当:マウント二田

春である。マウントが一年を通して、最も健康でいられるナイスなシーズンである。ところで、今月のアーケーダーはとお〜〜ってもお得なのだ。まずは読んでみてチョ。

ニューアイテム紹介なのだ

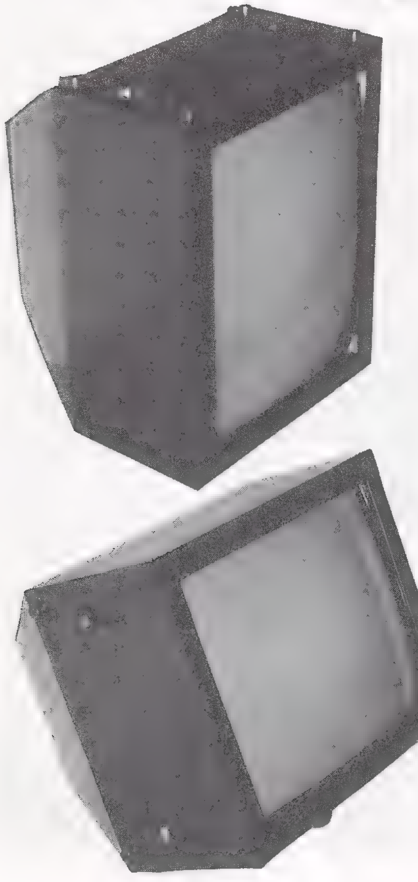
我々アーケーダーにとって、三種の神器とは何だろう?断言しよう、それは「コントロールボックス、基板、モニター」なのれーすー

今回は、そのうち二つの神器、「コントロールボックス」と「モニター」の新製品の大紹介だ!イエー!見逃せないお知らせもあるぞ。見逃すな。

うわさの新型モニター
25インチモニター M-25 キョーワ オリジナル

前回のアーケーダーを覚えているかな。そう、前回はモニターの必要性と重要性を改めて説くと共に、究極のモニター像をコーサツしたのである。

その時挙げた究極モニターの条件っつーのが、『画質が奇麗』『縦置きが可能』『調整が楽チン』『汎用性が高い』『値段が手頃』だった。これを踏まえたうえで以下を読み進めていってくれ。

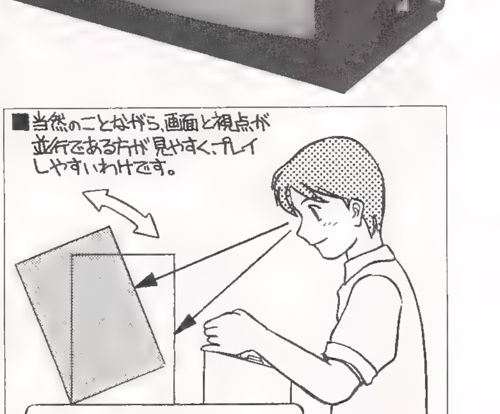




この新型モニター〝M−25キョーワオリジナル〟は、基板広告でもおなじみのキョーワインターナショナルが自ら作りだした、最新のモニターだ。最新型だけあって、あらゆる点で優れている。

まず、業務用モニターをベースにしているにもかかわらず、非常に扱いやすい。業務用モニターは、基板を楽しむなら最も高画質な映像を得られるものの、それ自体は部品なので、中のメカがムキ出しになっている。承知の通りブラウン管の後ろは高電圧ゾーンだから、怖くてうかつに触れられない。ところが、この〝M−25〟は写真のように加工済みであるので、なんら気にすることなく気軽に扱える。よい感じ。

業務用のモニターを使用しているから、当然〝縦置き〟も可能。先月紹介した、優れモノの縦画面ゲームが存分に楽しめる。さらに、細かいことかもしれないが、モニターに傾斜を付けることができる。つまり、机にコントロールボックスとモニターを置いてゲームをする場合、プレイヤーの視線はどうしても斜め下を向くことになる。このとき、モニターに傾斜がつかないと画面が見づらいのだ(図を参照)。プレイヤーのことを考えた作り手の心づかいである。



■当然のことながら、画面と視点が並行である方が見やすく、プレイしやすいわけです。

入力端子には、RGB21PIN/15PINの2方式を採用している。各種コントロールボックスとの接続はもちろん、〝スーファミ、プレステ、サターンでの使用も可能〟だ。業務用モニターにRGB入力という汎用性のある端子を付けたことにより、モニター自体の汎用性も格段にアップしたといえるだろう。これだけのモニターがゲーム基板にしか使えない、というのでは買う気も萎えるが、逆に手持ちのコンシューマ機が繋げるとなれば…。しかも最高画

質のRGBで…。なんともオイシイ話だ。

ところで、この"M-25"は水平周波数（15KHz／24KHz）の切り換えができる。24KHzのゲームは15KHzでは映らない。逆もまた然り。汎用性バンザイだ。

これだけのスペックを持ちながら、価格は6万8000円（発売記念価格）とかなり押さえている。ほとんど実費のみと思われる驚きの金額だ。

〈スペック〉
◇スチール製キャビネット入り
◇ナナオ製 DUAL25F カラーモニター使用
※フラットスクエアブラウン管
◇15KHz／24KHz（水平周波数）切り換え可能
◇サイズ 幅：580ミリ 高：450ミリ 奥：450ミリ
◇重量 35kg
◇入力 RGB21PIN、15PIN 2方式に対応
※各種コントロールボックスはもちろん、スーファミ、サターン、プレイステーションでのプレイも可能
◇各種調整がすべて外部より可能（15KHz、24KHzの変換も可能）
◇縦画面（縦置き）、横画面（横置き）いずれも可能
◇画面の斜め置きが可能（約65度）でゲームマシンの雰囲気が味わえる
発売記念価格 ¥6万8000円（消費税、送料込み）（問）キョーワインターナショナルTEL03-3490-5201）

うわさの新型コントロールボックス
SUPER VEGA21

ゲーマーにとってレバーとボタン、すなわちコンパネは指の延長と言っていいだろう。一瞬の操作が生死を分ける、まさに刹那の判断がモノをいうゲームにおいて、ゲーマーとコンパネは一心同体になる必要がある。オーバーかもしれないが、微妙な感覚をゲーマーの指から、ゲームのなかのキャラクターにどこまで正確に伝えられるか、これがコンパネの重要な役割だろう。


幅が広いから、2人でもゆったり。

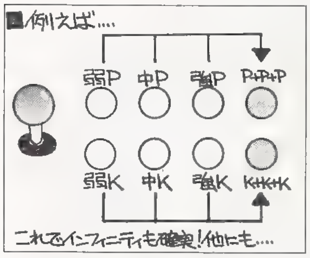
今回紹介するのは、あのVEGA900DXのグレードアップ版、"SUPER VEGA21"だ。

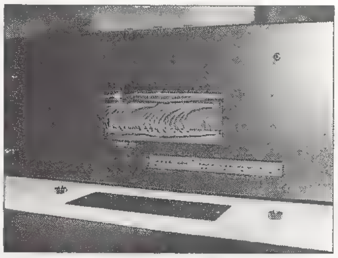
これまでのものとの大きな違いは、何といってもサイズ。従来のものも決して小さくはなかったが、新型はアストロ筐体と同じ幅があり、大の大人が2人並んでプレイしてもすこぶる快適なのだ。もちろん、レバーやボタンなどのコンパネ部品も純正のものを使っているので、操作感覚はゲームセンターそのもの。言うことなしだ。

もう一つ、大きな特徴は、ボタンが従来のものより2つも多い、8ボタン仕様になっていること。普通ゲームでは、8ボタンも使うものはない。もちろん多くて6ボタンだ。伊達にいっぱい付いているワケではない。空いているボタンは「同時押し」ボタンとして使用できるのだ。例えば、『マーヴル・スーパーヒーローズ』をプレイするとしよう。これは6ボタンを使用するゲームだから、ボタンは2つ余る。『マーヴル～』のインフィニティ必殺技はボタンを3つ同時押し、というのが多い。そこで、少しでもこれを出しやすくするために、余ったボタンをPPP同時押しボタンとし、パンチボタンを3つ押す手間を省く、という使い方ができる（図を参照）。コントロールボックス背面でボタンの振り分けができるようになっている。自分の好きなように、自由に変更が可能だ。この機能をうまく使えば、ゲームをより楽しむことができるだろう。

プレイする上で意外に重要なのが、コントロールボックスの「重さ」である。激しいプレイになればなるほど手に力が入り、軽いコントロールボックスだとガタガタ動いてしまいよろしくない。その点、この"SUPER VEGA21"は大きいだけではなく重量のほうも相当なもので、安定感は抜群だ。

ボタンごとに選べる連射切り換えスイッチや、連射スピードが目で分かるLEDも健在。専用別売りケーブルを購入すればコンシューマ機のコントローラーとしても使える。ゲーマーに強力な味方が現れた！まさにそんな感じである。




ここで同時押しを自由に設定できる。

〈スペック〉
◇ステレオ基板内蔵
◇連射オン／オフのスイッチ16コ付き
◇連射スピードが目で分かるLED付き
◇アストロ筐体純正パネル使用
◇すべてのトリガーボタンと同時押しボタンが、自由にセットできる
◇ビデオ、RGB21PIN、S端子などに対応
◇ネオジオ、サターン、スーファミ、メガドライブ、PCエンジン、パソコン用としても使用可能（機種ごとの別売りケーブルが必要）
◇テストスイッチでゲーム仕様チェックOK
◇サイズ 幅：67.2cm 高：14.0cm 奥：29.7cm
価格 ¥6万5000円
（問）ハッピー商会TEL0798-71-2910）



アーケーターライフをより楽しもう

いかがでしたか、今回の新商品レビューは。"M-25"と"SUPER VEGA21"、どちらもアーケーダーにとって、物凄く役立つアイテムだということは、キミたちが一番分かるよね？

値段は決して気軽に買える金額じゃないけど、どちらも出費以上の快楽をキミに与えてくれるぞ。

さて、次号予告といきたいとこだが、実はまだ決まっていなかったりする。ボチボチ何か工作めいたことをやりたいとは思ってるんだけど。

じゃ、そーゆーことで。See You Again！

■タイムマシン
〒150　渋谷区道玄坂2-15-1　ノア道玄坂517号室
TEL. 03 (3462) 4541

■プロトワン
〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL. 06 (649) 4080

■一休さん
〒453　名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL. 052 (481) 1196

■シグマ電子
〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL. 0794 (84) 0476

■システムIII
〒451　名古屋市西区浄心2-9-24　第2鈴木ビル1F
TEL. 052 (523) 4432

■ロータスプンス
〒150　渋谷区恵比寿西1-10-6　恵比寿ツインズ7F
TEL. 03 (3770) 2731

■アミューズメントマドンナ
〒581　大阪府八尾市山本高安町2-13-4
TEL. 0729 (96) 0873

■キョーワインターナショナル
〒141　品川区大崎1-20-16
TEL. 03 (3490) 5201

■TAMAYA
〒168　杉並区和泉2-1-26
TEL. 03 (3323) 9911

■ファントム
〒101　千代田区外神田3-1-2　明治ビル３Ｆ
TEL. 03 (3257) 1126

■有)哲信クリエイト
〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11　朝日プラザ１Ｆ
TEL. 06 (719) 9919

■アイ・ランド
〒571　大阪府門真市脇田町21-13
TEL. 0720 (84) 7501

■イエローバッグ
〒600　京都市下京区七条河原町西入南側KSビル１Ｆ
TEL. 075 (343) 4860

■エマーソン
〒431-31　静岡県浜松市笠井町32-1
TEL. 053 (433) 9900

■宇宙堂
〒162　名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL. 052 (916) 1407

■基板屋
〒431-02　静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL. 053 (592) 7236

■クエスト
〒373　群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL. 0276 (49) 1133

■GAMEファンタジー
〒326　栃木県足利市大前町841
TEL. 0284 (62) 6926

■ソフトショップマリオ
〒390　長野県松本市あがた1-2-16
TEL. 0263 (36) 5536

■フーガ
〒364　埼玉県北本市北本2-84-1
TEL. 0485 (93) 6491

■KIC
〒213　神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL. 044 (754) 7594

■サンカンパニー
〒215　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL. 044 (954) 9459

■ソフトランド秀和
〒556　大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル６Ｆ
TEL. 06 (649) 7177

■テクナート
〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL. 06 (643) 7641

■トライ
〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第三ビル2F
TEL. 03 (5295) 0667

■ボードA
〒169　新宿区高田馬場2-9-1　斉川ビル202
TEL. 03 (5272) 3690

■冨貴商会
〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル３Ｆ
TEL. 075 (595) 1136

■ハッピー商会
〒662　兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL. 0798 (71) 2910

■ドリームトコ
〒330　埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL. 048 (649) 7650

■レクトロン
〒578　大阪府東大阪市西鴨池町1-14-13
TEL. 06 (747) 2028

■ファンタジー
〒683　鳥取県米子市明治町179
TEL. 0859 (23) 2064

■PCB共和国
〒145　大田区田園調布1-47-2
TEL. 03 (3721) 1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL. 045 (911) 8558

■ミルキーウェイ
〒460　愛知県名古屋市中区大須3-5-13　ハセビル２Ｆ
TEL. 052 (262) 3295

■R&K
〒464　名古屋市千種区今池南9-10　タカラビル３F-D
TEL. 052 (732) 3874

■アップル
〒430　静岡市竜南1-1-54
TEL. 054 (248) 4601

聞いて仰天すれ！『うわさの新型モニター"M-25キョーワオリジナル"を5名様にプレゼント!!』

今回紹介した"M-25"を読者の皆様にプレゼントします！その数、何と5台ースッゲーぜ、ハニィ！

この願ってもないチャンスをゲットしたい君は、

■住所・氏名・年齢
■モニターが欲しいという意気込み
■アーケーダーへの質問・感想・リクエスト

をハガキに明記して、応募するのだ。締め切りは厳守。

★宛先
〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F
㈱新声社
ゲーメスト編集部
『アーケーダー・モニターをプリーズ』係

★締め切り
4月15日（月）消印有効

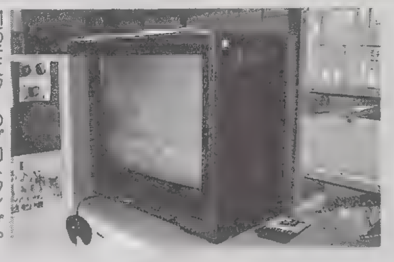
★当選者発表
ゲーメスト6/15号、アーケーダーのコーナーで行います。



ナイスだ！基板屋さん
キョーワインターナショナルさんの巻き
No.9

創業15周年！老舗中の老舗である。

「キョーワインターナショナル」と言えば、多数の希少かつ貴重なゲーム基板を所有することで有名。また、コンボAVというコントロールボックスを制作・販売したり、大型筐体ものの基板を扱うことでも有名だ。ちなみにコンボAVには分かりやすい「解説ビデオ」なるものが存在し、出演しているのは何とキューティ鈴木。このことからも、ここがただの基板屋さんでないことがご理解いただけるのではないかな。


M25モニターのプロトタイプ。バーチャもできる。

在庫の多さは業界一

はっきり言って、取り扱う基板の多さはこの業界でもトップだと思われる。単純に基板の枚数が多いというだけではなく、ゲームの種類が多いのだ。「ポン」「アステロイド」のような、まさしくビデオゲーム黎明期の基板から、ゲームセンターでバリバリ稼働中の最新の基板、そして大型筐体の基板をも扱っている。

雑誌、テレビなど、各メディアがゲーム史の特集を組む場合、ほとんどこちらのお世話になっていると言ってもいいくらいに、博物館的存在でもあるのだ。

これは、最も古くからこの業界に携わってきたからこそ可能なこと。あらゆる時代、あらゆるジャンルのゲームがあるのが圧倒的強みなのだ。

「ちなみに売れセンのゲームはすべてです。まんべんなく安定して売れてます」（キョーワインターナショナル）とのこと。

大型筐体ものとは？

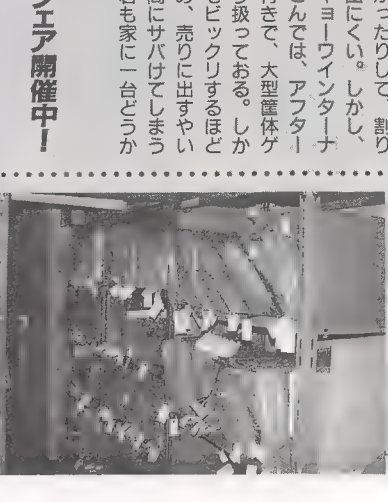
例えばナムコの「ソルバルウ」「スターブレード」、セガの「アフターバーナー」「ギャラクシーフォース」、これらは全て大型筐体専用のゲームである。普通のアップライト筐体に入っていることはまずない。

なかには大ヒットしたゲームもあり、当然人気もあるのだが、いかんせんこれらのゲームの基板を取り扱っている基板屋さんは結構少ないのである。もしあったとしても、配線関係は自分でやらなければいけなかったりして、割りかし手が出にくい。しかし、だ。このキョーワインターナショナルさんでは、アフターサービス付きで、大型筐体ゲームを取り扱っておる。しかも、値段もビックリするほどに安いため、売りに出すやいなや瞬く間にサバけてしまうそうな。君も家に一台どうかね？

15周年フェア開催中！

ゲーム基板を扱いはじめて今年で15周年を迎えるキョーワインターさん。今年は何かと積極的な展開をもくろんでいるらしい。その一つが、そう、今回紹介した25インチモニターの制作・販売なのである。ここだけのハナシだが、これだけのモニターを作るととてもこんな値段では売りに出せないらしい。でも、今年は15周年ーしゃーない、サービス　と言ったかどうかは知らないが、とにかく15周年記念価格ということで、思いきった値段設定をしたとゆーことらしいぞ。ラッキー。

これ以外にも、大阪で開催予定の一大イベントにも積極的に参加していくそうだ。今年のキョーワインターナショナルからは目が離せないぜ。



東京ガリバー通信

第35回

オイッス!! 寒い冬もようやく終わりをつげて、季節はもう春真っ盛り。なんだか心ときめくこの季節、ガリバーへ行けばなにかいいことありそうな予感…。

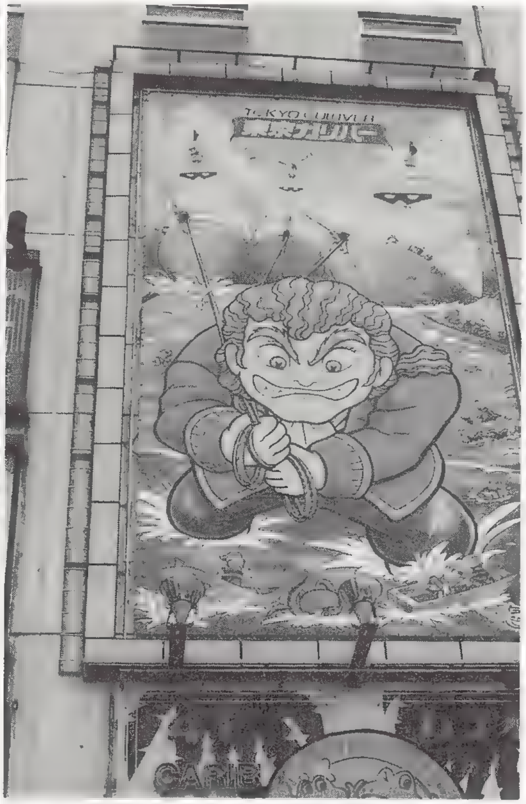
緊急特集ガリバー君て誰？

やあ、みんな東京ガリバーに行ったことはあるよね。行ったことのある人なら一度は目にしていると思うけど、じつは東京ガリバーには、マスコットキャラクターがいたんですねえ。そうアレですよあなた、壁とか天井とかガリバー店内のあちらこちらに姿を見せているアイツ。彼こそ東京ガリバーのマスコットキャラクター、その名もガリバー君その人なんだな。

このガリバー君、実は彼のキャラクターデザインをした人は、なんとビックリあの、永井豪さんなんですよーそうマジンガーZとかデビルマンで有名なあの人。いやあー画風がぜんぜん違うから、俺は永井豪にうるさいぜ！っていう人もちょっと気が付かなかったんじゃないかな。でもよーく見てみると、イラストの右下のほうにしっかりサインがしてあるから今度気にして見てみるってのはどう？



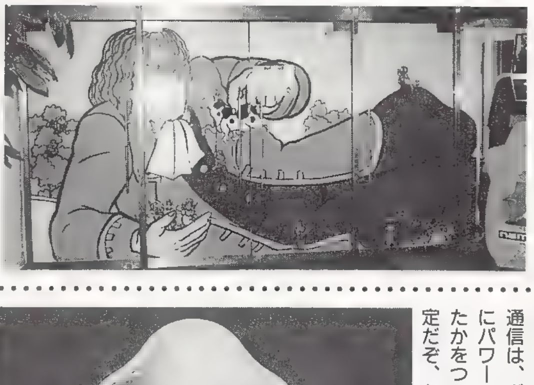
エスカレーターにも、



入り口にも、



いたるところにヤツはいる。



壁にも、



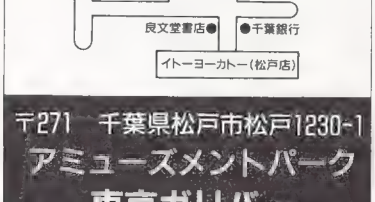
天井にも、

次回予告

先月号でお知らせしましたが、東京ガリバーはただいま店内改装中でお休み。でも、この号が出る頃には改装も終わってリニューアルオープンしているかな？まあそういうわけで、次回の東京ガリバー通信は、ガリバーがどんな風にパワーアップして帰ってきたかをつっこんで紹介する予定だぞ、お楽しみにね。



というわけでガリバーは今お休み中。



〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



AOUにてバーチャ3のデモを見たけど、ついにここまで来ちまったかって感じだったなぁ。やっぱ家庭用ハードをブッちぎったバリバリのアーケードマシンこそ、今のゲーセンに必要なものではなかろーか。
家では味わえない1コイン分の納得感!!これだね。
（今度のダンはシンクロ率UP・渕健）

今月のいっぱつ
強襲！沈黙のゲーセン

★新しいゲーセン。そこに足を踏み入れる時、我々は期待と不安がないまぜになった感覚を味わう。
どういう方向性のゲーセンか？どんなゲームがあるのか？1プレイの値段は？うまい人はいるのか？…等々。
昔はこれに、怖いお兄さんはいないか？店員さんは普通の人か？といった要素も加わってスリリングだったが、最近は一見してヤバイ店はほとんどなくなってしまった。一般客の暴れん坊青年はちょくちょくいるらしいが…。
おっと、右手に見馴れないゲーセンを発見！愛しの原チャリ「ポーラスター」号のブレーキを響かせる。チェルノブのデモに影響されて購入した、傷だらけの漆黒ヘルメットをしまい、目深に帽子を被る。
店構えは今風の都市型ゲーセンといった感じ。店の前に並ぶ自転車の数から見て、お客の入りも悪くない。自動ドアをぬけるとそこは既にゲーマーのオアシス…ん？しかし何かが違う気が…何だこの違和感は？はて？
ふむ、明るくしゃれた雰囲気で、十代後半がメインの客層。クレーンにガンシューに対戦台。大型筐体もいくつか…おおっ！アルペンレーサーが1プレイ百円！好感度急上昇！近場にこのゲームがあったとは…ふふふ。よしよし。あとは…新作も割と入ってるし、店員さんも美人。悪くない。今度から通ってみるかな。
残すは対戦台のレベルと。高過ぎるとツライよな。とりあえず鉄拳2に乱入…と。お、四本先取か。対戦向きだねぇ。吉光…吉光っと。
あれ？何かいつもと気分が違うな？むむ？何か寂しい…あれれ？
「うわぁぁぁっ！」（心の中で絶叫）
わかった！わかったぞ！さっきからの違和感の原因は、このゲーセンが「静か」なせいだったのだぁ！音楽はおろか効果音までもボリュームが絞られている。はっ、そう言えばお客さんもみんな静かだ。
対戦プレイヤーからバーチャ2を囲む団体さん、果てはカップルまでが声をひそめている！そして店内に流れるのは「ゆうせん」。
なんだこの淡々とした空気は！みんな本当に楽しんでいるのか？すました顔して対戦しやがってよぉ！気のせいかギャラリーも無表情だし。誰か何とかしてくれぇ！
異常な居心地の悪さの中、身も心もうちのめされた私は、それでも最後の力を振り絞り、頼みの綱のアルペンレーサーに百円玉を投入。このまま帰るのは悲しすぎるという意地であった。
「ぎゃっ！」（心の中で絶叫）
でかい。今度は音がでかい。平成七年度「一人でプレイしてて恥ずかしいゲーム大賞」（今決定）アルペンレーサーの音が…響く響く。頼む…みんな見ないでくれ…そっとしておいてくれ…。
ステップを降り周囲を確認。先刻と変わらぬ淡々とした空気。あの大音量はオイラの気のせい？
うあああ！認めん！オレは認めんぞう！こんなのはゲーセンじゃねえ。ゲーセンてぇのはもっと、こうガンガン音楽が響いてて、ギャラリーのどよめきとか、ゲーマーの話し声が溢れてなきゃウソだ！流行りの音楽なんか流さずに、もっとゲームミュージックを大事にしてくれ。波動拳を出す時にはちゃんと「はどぉーけん」と喋ってくれぇぇ…それが場を演出するってことだろ…なぁおい。
肩を落として家路につくオイラが、ヘルメットの中でお気に入りのゲームミュージックを口ずさみ続けたことは言うまでもあるまい。
（石川県　すぷらった一食品君Ⓐ）
☆やっぱりゲーセンでは有線がガンガンかかっているよりも、気に障らない程度の客の歓声と、適度にスピーカーを揺るがすゲームミュージックが流れてほしいやね。
静かなゲーセンってのも一風変わってて時にはよいかもしれんけど、やっぱり娯楽所では賑やかなほうがよろしすなぁ！



（大阪府　AUTUMNさん当①）
☆今年の春風は、ちょっと強め。



シンクロイド げーかーでそせつ

★雪が降ると思い出すゲームがある。塾の帰り、私は何よりもそれが楽しみだった。

本屋の外に置かれた、たった一台の「影の伝説」（タイトー製）。ネオ・ジオのない当時としては珍しかった。その上アップライト型の立派な筐体だった。

まだゲームセンターは暗い世界で、その闇の中、不良よりも怖い補導員が徘徊する時代、なぜこんな珍しい（テーブル型しか見たことなかった）代物が野ざらしになっていたのだろう…。

この前に入っていたゲームは「戦場の狼」だったのだから、「立派なゲーマーに育ってね」と言わんばかりの一台であった。事実、この筐体がどこぞのクリア不能クソゲーだったら、今の私は存在しない。

そんなわけで影の伝説。手裏剣投げて小鎖鎌ブン回すイカシたゲーム。敵の手裏剣をカマで防げる（要熟練）のがカッコ良かった。救え姫様！

派手なジャンプができるせいか、目的地まで走り抜けるゲームなのが気づかれなかった気がする。方向指示もないし逆スクロールもできるし。

長いジャンプ中に影君のきき腕の方向にレバーを入れるとカマの回転数が良くなるといった慣れや最終面でしゃがみ撃ちしているだけで最高得点のボスがドカドカ出て来てくれる稼ぎ場の発見など、自力で攻略を展開した最初のゲームだと思う。だから今でもゲーマー友達が少ねーんだなイエーイ。

そして全面クリアまでもう少しの時、冬が来た。

他人から見たらガタガタ震えながらゲームしている小学生って珍しかったろうな。とにかく吹きさらしで寒いのなんの。

手がかじかむのでコントロールも連打も指ではなく腕で行った。なんと私の操作法にはいまだにそれが生きている。よってコマンド入力（特にボタン）が苦手なのだよ。

年も終わりのころ、ついにボス様にお会いできた。その名も妖四郎（だったかな？）。しかし記憶の限りでは天草かぶれっぽい単なるバテレン兄ちゃんだった。

攻撃方法は覚えてないけど、確かこっちのジャンプが低くなる、よく言えば重力兵器。どーせ俺たちの主武器はしゃがみ撃ちだからスキだぜ兄貴ィ…ってとこかな。そのボスと半永久的に撃ち合いしたりもしたが、何とかクリアできるようになった。

2週目の季節は冬だった。雪が積もっていて寒そう。いや！本当に寒かった。その上すぐ1メートル背後にゃ雪が積もってて、私と影君は十年早いバーチャル小僧だったんだなぁ。十年早いんだよぉ！

画面も寒そうなら私はもっと寒い！赤忍者さんの投げる爆弾（防御不可）の炎が唯一あたたかそうなのが悲しい。

巻物を取ると画面内の敵が一定時間全滅できるんだが、そのボォォォ〜って効果音がさらにもの凄く寒そうだった。

将来こういうバーチャルゲームは出てほしくないぞ氷点下。

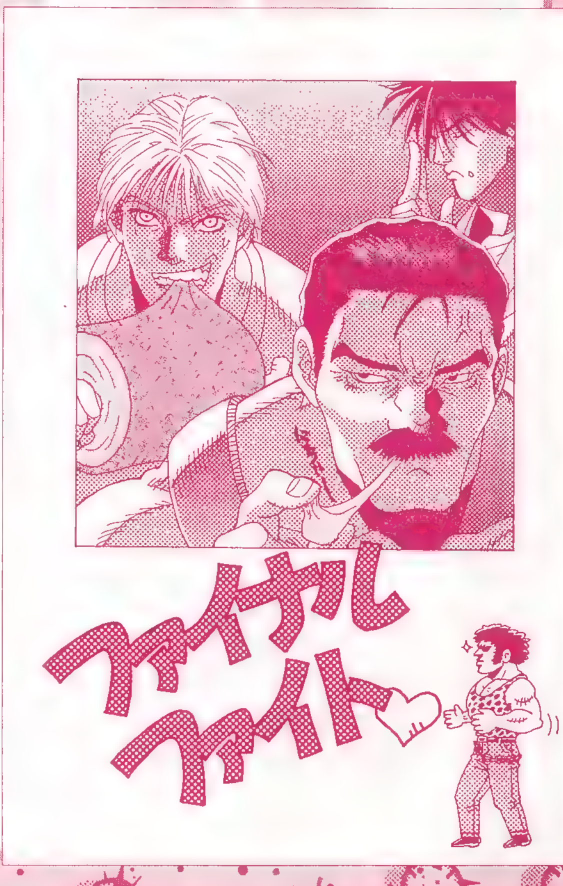
影って字を見るだけで今も寒い。

（広島県　菅原敬君Ⓒ）



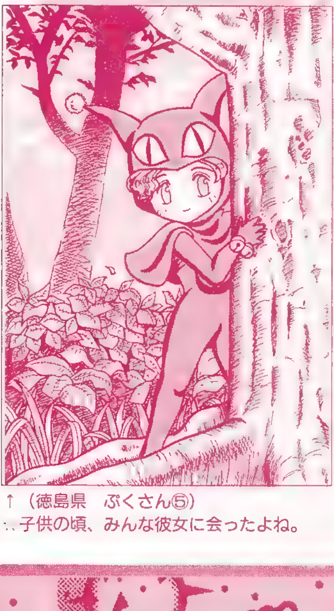
↑（神奈川県　落合（赤枝）誠さん②）
☆続編はともかく、強烈な個性を持った横スクアクションがほしいもんだねい。

小ネタ、帰ってきたウルトラマンのふしで。
♪きみ〜にも　ミシェール
……………ただそれだけです。
（京都府　DASH!!DREAM君Ⓑ）



→（東京都　ヘビ野八ガ子さん当③）
☆レッツ治安。命懸けちょります。

☆冬の野外筐体は地獄なり。レバーを持つのすら拷問だし。ン十年前、ロックンロープのコンセントを入れた瞬間に私の体をド凄え静電気が駆け抜けたことがあった。よく生きてたなと思う今日このごろだ。



↑（徳島県　ぷくさん⑤）
☆子供の頃、みんな彼女に会ったよね。



↑（大阪府　ザ・忍者マスター君④）
☆いよいよ日本公開だ！初日に観に行くべし。

クローズアップゲーマー日常

先日、近所のゲーセンが「D&D2」を入荷した。それに伴って、「冒険の書」もカプコンからもらったのだが、店に一冊しかもらえなかったため、店に来た人全員が見ることができるようにパンチで穴を開け、ヒモを通して置いていたところ、こともあろうにヒモを切って盗んでいった人物が出た。
入荷してまだ2～3日という時だったので、私の友人にもまだ見てない人が多くいて、とても残念がっていた。
自分の通うゲーセンにこのようなことをする人間がいるかと思うと気分が悪い。自分のことばかり考えず、『冒険の書』を見たくても見られなかった人のことを考えてほしい。

（大阪府　龍之介君Ⓓ）

☆まさかアイランド読者の中で、かような狼藉を働く不埒な輩がいるとは思えぬが、自分の家ならともかく、公共の場で「自分さえよければ！」なる未熟な心構えをさらけ出すことは言語道断ーマジで。
自分の欲求に忠実に生きるのもいいけど、人に迷惑をかけちゃあ人間失格だぞ。

ドライブゲームでアクセルが効かなくなって数秒間音楽を聴きながらシフトをアップ・ダウンしたことがありますか？なんだかハメられた気分です。くやしー（笑）。

（埼玉県　黒いエルフ君Ⓔ）

☆寂しいのう。たやすく想像できるのがなんとも。

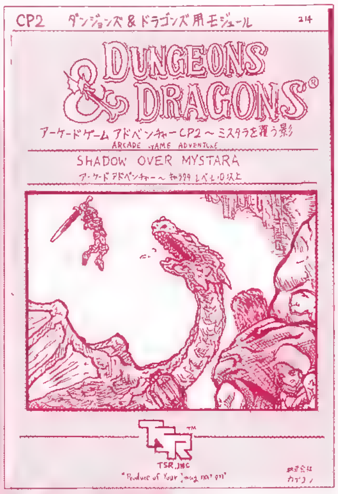
近頃、ポリゴンゲームが増えて来た。僕は格ゲーには全く関心がないのでそれほどポリゴンゲームには依存してなかったが、レイストームとゼビウス３（仮）の記事を見て本当に驚いた。ついにシューティングゲームもポリゴンの時代か…と。
でも不安は有る。弾よけなどが本当に面白いのかということ。なんかこうシミュレーションぽくて、あの独特の弾と弾をすり抜ける快感を味わえるのかどうか心配だ。
でもヒソカに期待してしまう。

（新潟県　服部敏之君Ⓕ）

☆新しいものはいつも不安と共に迎えられるものであるが、良いところは残しつつ、さらに高い次元へと昇ってほしいな。



↑（沖縄県　青空うるるさん⑦）
☆すっかりレイヴレイコで定着してしまった彼女。ああ～なんだか。

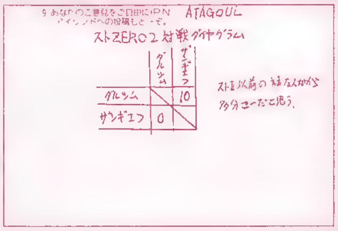


↑（東京都　しろがね文君⑥）
☆こんな感じでどんどんシナリオ拡張していってほしーぜー。いや、やるべきでしょう！

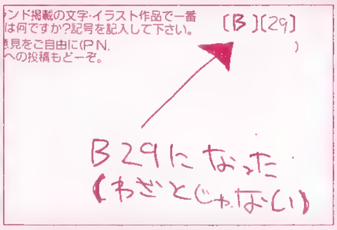


↑（大阪府　ADK君⑧）
☆格闘もついに音速の時代へ大突入。乗り遅れんな！

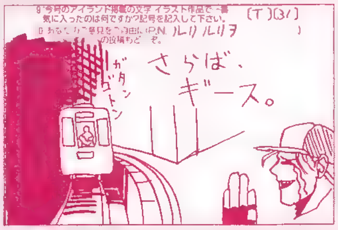
靴下は白のみ可
つっこみ三昧



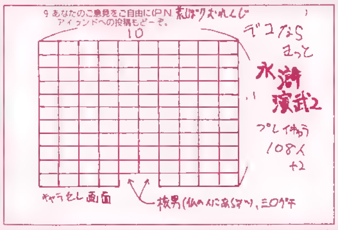
↑ごもっとも。でも今回のザギは強いぞ。㉞



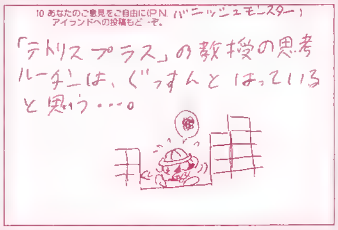
↑オリジナルコンボだ。㉟



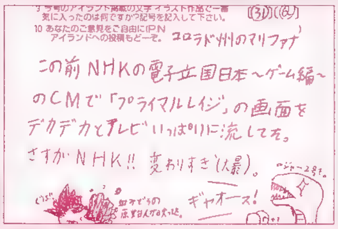
↑去るなって。㉜



↑逆にこれぐらいやってくれないと困る。㉚



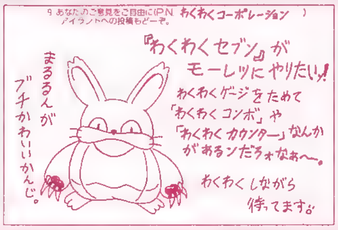
↑ぐっすんとコンパチキャラか？㉘



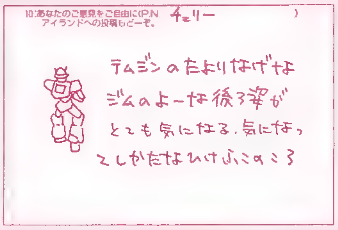
↑電子立国、これでいいのか？㊱



↑銃口に指紋つきまくりじゃないのさ。㉝



↑頭からまるかじりされそうで怖いわー。㉛



↑ああ～デジャヴ感じると思ったら…。㉙

燃えよ青春!!



この夏もキマリだ マイティ害DX

ちょっと前に、アイランドアシスタント（女性希望）を募集しようとして、必要技能・資格をつらつらと列記していたところ、実に百を超す項目が並んでしまった。

恐るべき必要事項を一緒に考えたももやんGとKAL先生すら戦慄を覚えたこのシロモノ、機会があればいつか公開（連載になるっつー）していきたいものだ。フフフ。

D&Dの新作を4人でやった。「お名前は？」
1P「ゲンマ」（ドワーフ）
2P「カーク？」（シーフ）
3P「ブリ」（クレリック）
4P「ノンタン」（エルフ）
☆かっこいい名前ですね
こんな嘘を言わないとダメなんてゲームのキャラも大変だ。

（高知県　狂猫君H）

☆…1P「ケツバット」
…2P「シリコダマ」
『一生忘れません』
…………嘘よね……………。

ギャノンダンサー」で、ティアノンの散りざまが「レジェンドオブヒーロートンマ」をホーフツさせることと、デモ画面の時のティアノンのアップがさかさまであることとはどう結び付きますか。

（茨城県　麒麟星祭りゃ〜君①）

☆どっちも乙女心ってトコじゃないの。トンマは乙女心の結晶だし。↑いやマジで。↑本当↑ネタ抜きで。↑なぜかと言うと…答えはコーナーの最後に。

No.165の燃えよ青春に掲載して戴きありがとうございます。

さて、あれからどうなったかというと、ヒビの入った友情はとりあえずライバルという形で復活し、手抜きプレイはしない、クリアを狙っている時は乱入しないなどの約束事を決め、あとは全力でぶつかっております。

やはり対戦格闘でなれあいプレーは厳禁ですね。お互いに本気をださなきゃ上達しない！

（愛知県　へっぽこピー君J）

☆個人的にその後どーなったか気になってたので、この報告はすこぶる嬉しいです。常に本気の関係でいられる、その友人こそが本当の君の力になるのだ。

最近シューティングが息を吹き返しつつある。うれしい半面、こうたくさん出ると1つに絞って極めきれない。

（福岡県　岡村耕一君K）

☆対戦格闘ゲーム、ドライブゲームも金を使うけど、シューティングはそれこそ金に時間に頭にと、使わなきゃなんないことがてんこ盛り。

さらに悪いことに、最近ではゲームのサイクルが早いので、とっととクリアしないとゲーセンからゲームが消えてしまうという。難儀だ。

ちょっと独り言。昨年末、ゲーセンの閉店を見ました。照明の消えた店内から運び出される筐体は、寒風に吹かれ、どこか寂しそうでした。

なんとなく切なくなった冬の一日です。

（静岡県　への6番さんL）

☆それが通い詰めたゲーセンならなおさら。楽しませてくれた筐体に礼。

ぷにっきいずが近くのゲーセンにない。なんか取り残されたような気が…。

くそッ！

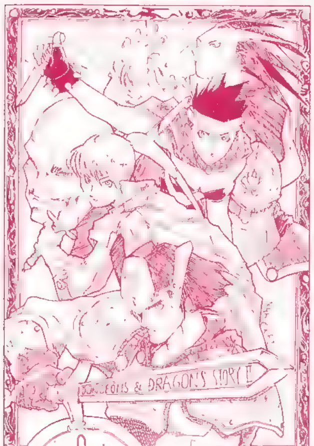
（埼玉県　ゲー太郎2号君M）

☆日本全土が地球規模で取り残されとるんだろうな。多分。

☆で、さっきの答えだが、トンマを制作したスタッフは全員女性なのだ。そんだけ。

「ストZERO 2」でのソドムのボスはキャプテン・サワダだといいなぁ。
「アッ!! サワダセンセイ!!」
「ソドムよ!! オマエの力をこの俺にぶつけて来い!!」
なーんてな。(でもマジで希望)

（山形県・江振豪人君G）



↑（埼玉県　かみしろ慶君⑫）
☆シーフ、マジックユーザーは個人戦がツラい！バンド必須か？



↑（山口県　末和さん⑪）
☆風に聞け！光に向かえ！
伝説への道は自分の足から紡がれるッ！



↑（高知県　のんたん号⑩）
☆おかしいよ…このゲーム絶対変だよ！
今後テクモにはこのノリで進んでもらいたい。



↑（千葉県　セクパラー（嫌。）まりお君⑨）
☆ラクエンへのチカミチでは
タチドまっちゃいけないよ。

こちらこだわり派



唐突ですがアイランド大賞No.147の発表♥
文章ネタはノート論の岐阜県F－C－F君。
イラストは異次元ネタの村田真悟卿。

続いてアイランドNo.148での大賞発表!!　文章モノは隠しコマンドについての東京都　久保田且君。イラストは竹井床さんのゼロ春でした。お四方おめでとー。

アンケートハガキの「良かった作品」は、イラスト1つ、文章1つを選んでね。ではっ。

自分に忠実に物申す

★「また隠しとったんか」

昨日のリアルバウトの対戦で思った。残像を残しながら相手のギースが僕のザッキーをボコボコにしていく。

負けた後、やり方を教えてもらうべく聞いたところ「絶対に人に教えたらいかんち言われた」。なら使うな。

数十分の交渉も空しく、結局彼は教えてくれなかった。

昔に比べると、確かに今の「隠し」は良心的になった。それ一つで勝負が決まりかねない超必殺技など、最初から教えてくれるし、さらに特殊能力の使い方も出ている。この辺のメーカーの心くばりにはウチの犬（肉球内蔵）を献上したいぐらい感謝している。しかし、まだ「隠し」については不満はある。理由は「最初から俺も完全に知りたいから」。

ミもフタもない言い方だか、考えてくれ給え。これ以外どんな理由が考えられようか。すべての隠しが公表されるまでの1～2カ月間を待ちきれず、早くすべてを知りたいと思うのが人間の素直な気持ちなのではなかろうか。

「早くやりたい早く見たい」

この気持ちは発売当日に列をなして、ソフトを買う人々を見ても明らかであろう。

数カ月後には安く買えると分かっていても、やはり並んでしまうのは人間の悲しい性質なのだから仕方がない。

しかもこの「隠し」の場合、一部の人間しか知らないものなので欲求は膨らむばかり。本当に困ったもんだ。

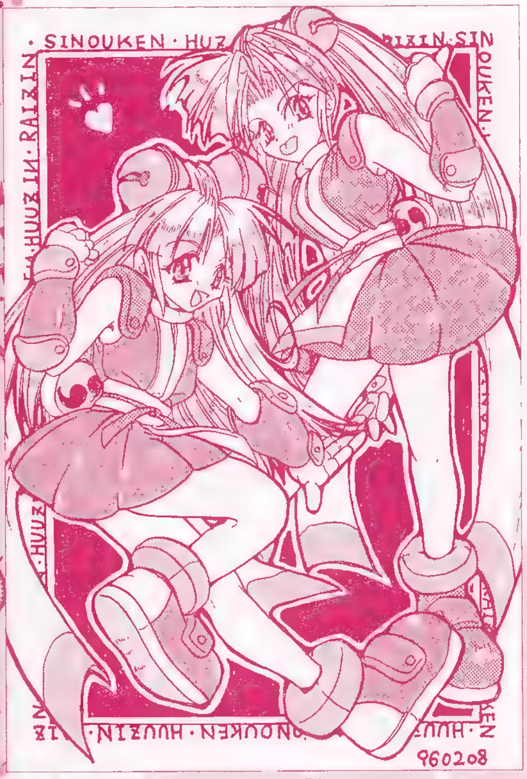
ここで提案が許されるならば、クリア後あるいは一定のレベル以上に達すれば、やり方が画面に表示されるという風にはできないものだろうか。これなら「自分で勝ち取ったっちゃ。I've Gotten」という感慨にも浸れるしね。どっかわけわからん闇の情報源から仕入れてきて、しかも北○鮮並みの秘密主義を決め込まれたら、石畳の上に座らせてでも吐かせたいと思う気になるのもすくなくとも俺には当然のように思える。

こんな考え方を持っているのもきっと少数であろう。が、その少数派も確実に存在しているんだということをメーカー側も脳みその端っこのほうにでも覚えておいてもらいたいもんだ。

（福岡県　国本将水君Ⓞ）

☆最近は極端な「隠し」はなくなったけど、やっぱり「自分で探す楽しみがええんや」てな人と「コマンドぐらい最初から教えといてよ～」という二派に分かれちゃうんだよね。両者とも納得できる「発見要素」ってのは難しいモンなのかなぁ。

「一定のレベルに達したら伝授してもらえる」ってのもいいけど、スパッたりして労せずにモノにしちまう人もいるから、やっぱり効果は乏しいのかねー。うーむ。



（大阪府　しまるよしゆきさん⑬）
☆天界まるごと戴きたいもんねー♡ねー♡

キミのゲーム評を送レ
お手軽クリティカル

ついにバーチャロンの1プレイが二百円から百円になった!このスキを見計らって、ついにV・R業界に本格的に足を踏み入れた次第。だって対戦で速攻で屠られるのに二百円は高いんだモン。

てなわけでバイパーII使ってますが…なんじゃこのモロさは。空飛んだってあまりメリットなさそうだし、もうちょっと頑丈な機体にしたほうが良さそうな気がするのだが、なんたってバイパーはフォルムが格好ヨイ。ただそれだけで…ただそれだけで今日も私は空を舞う。そして撃墜される。

待っていたジャンルだけにやり込みたいんだけど、今は人付きが良くて（100円になってから!）じっくりやりこめないのが悲しい。

こーいったシリーズは一作で終わらせないで、じっくりと練り込んでより完成度の高い作品へと続けていってもらいたい。

気が早いがバーチャロン2では自機のカラーリングをもっと増やしてくれると嬉しい。…あと、初心者用にオートガードアーマーを5枚ほど。弱気な私。

（埼玉県　溝口男爵君Ⓟ）

☆私の周りのゲーセンではやたらと濃ゆい人々がバーチャロンに群がって白熱しているが、君たちの近くではどうかッ?先日も秋葉原のゲーセンでバーチャロン見てたんだけど、みんなプレイ中に謎の一人ごとをブツブツ言ってて先生ちょっとおっかなかったぞ。

最近やたらと縦シューやら横シューやら発売されて、うれしい限り。それにしても続編モノが多いのは気のせいだろうか。

その中でも、オリジナルで勝負してきたライジングの「バトルガレッカ」は熱い。前作にあたる「魔法大作戦」もある意味凄かったけど、こっちはもっと凄い。

とにかくものすごい弾量!初めてプレイした時は「あれ?いつ死んだの?」って感じだが、慣れてくるとスイスイと弾を避けられる。

麻薬的な爽快感は、はっきり言ってほかのゲームでは味わえないものだ。

世界観もしっかりしていて、特に硬派の方々には楽しめる出来。「ゲー天」などで浮かれている場合ではないぞ（笑）。

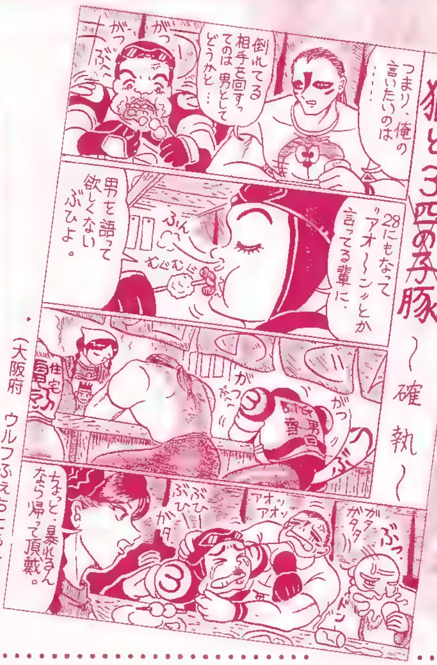
それにしてもこのゲームってタイトーの某ゲームによく似ている。ボムの集め方とか…。

（福岡県　柏うどん君Ｑ）

☆…某ゲームね。

それにしてもこのゲームで皆声を揃えて言うのは「オレいつやられたんだ?」なる生死判定のわかりにくさだろう。最初死んだ時は衛星軌道上からゴ○ゴ13に狙撃されたかと思った。←言い過ぎ。

ワンツー超芸魂

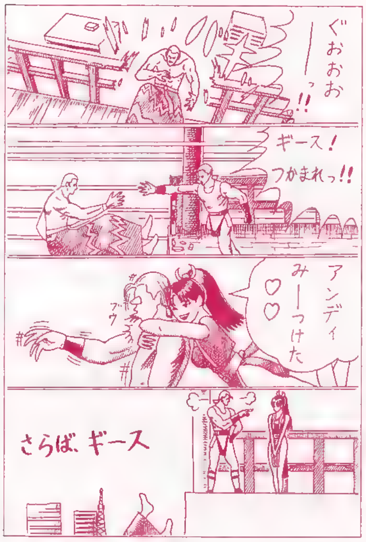


(大阪府 ウルフふぇちともみ君⑭)

ダンのとらば～ゆ大作戦

★ダン・ヒビキです。俺はどうしてこんなにガンシューティング、主にバーチャコップに向いているキャラなのか説明します。

まずリュウやゴウキがコップになった所を想像してくれ。



→(宮城県 ADONひろし君⑮)☆別れはいつも突然だ。

銃の代わりの波動拳が持つビッグマグナム黒岩先生(主演横山やすし)級破壊力で悪人たちを砕き散らしてしまうだろう!

だがダン・スペシャルこと我道拳は薄皮一枚で止まるだけのペシミストな威力!頭を狙おうが脳に至るまでに当たり判定が消える=オールウェイズジャスティスショット!

次に人質を盾にした卑怯ガンマンが出てきたところにリュウ・ケンコップが以下略。そう!人質ごと犯人を真空波動が貫通し風穴が開いてしまう。だが俺の震空はチョイとレベルを調節するだけで盾のみを貫通して犯人オンリーにダメージを与えることが可能!肉を切らせて堀りゴタツって奴だな。

そんなわけでカプコン様!ストZERO外伝「ストリートガンナー」で俺を刑事にしてください。ハートフルでキュートな、どきどきファンシー路線ならぷにっきいずをガンシュー化。ぷに～な場合でも主役はこの俺!時間も空間もなく、あるのはダン・ヒビキのみでシュ!(ゲームになりません)

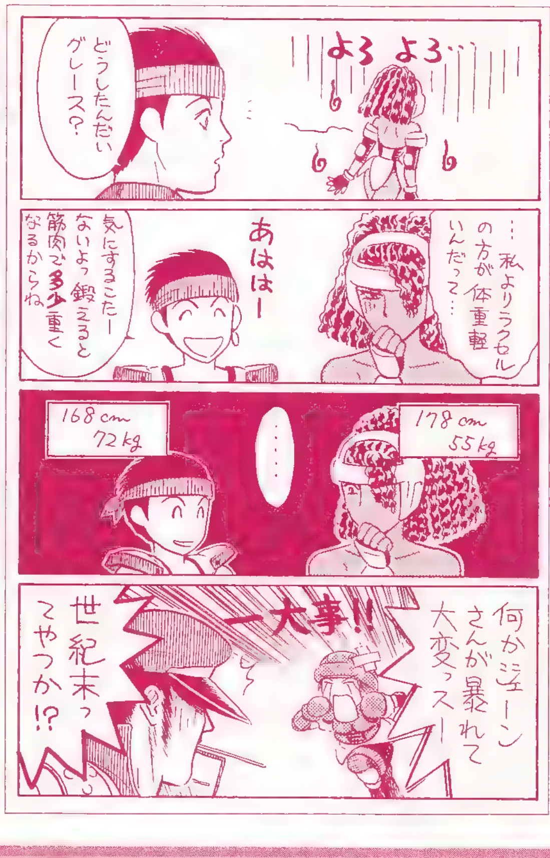
さて我が分身田渕殿!(渕……)もう一つ朗報です。私に勝る飛ばない飛び道具使いがいたのだ。そいつの名はウラヌス。コカトリスなる技はマジで近距離にあるだけなのだ。ということは俺ってやっぱ3D格闘中ボスの素養があるのでは?

おっ信号の向こうからウラヌスがやってきた。どれ飛び道具のコツというのを教えて上げるかァァ。

ヨオ鳥女!肉球触らせろー減るモンじゃないだロ。クボォォコカトリス触っちまったー!何ィ俺の道着を売れだと? 売らヌす。

(東京都 福田雄一郎君R)☆最近シックなオチに凝っている福田氏。またブツ頼ンます。

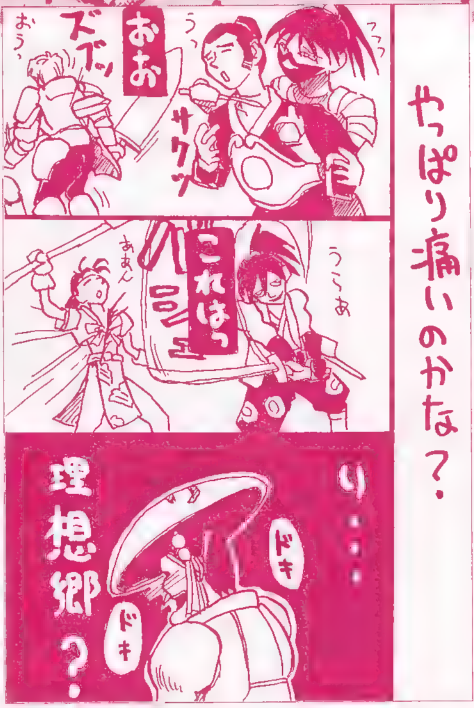
でも断空脚3発でダダンだーんてのは…陰謀か?



・(埼玉県 猫フェチ野郎さん㉑)☆多分ラクセルはクスリとペプシだけしか摂取してねぇから軽いんだろなってそれじゃパンクスですわ。



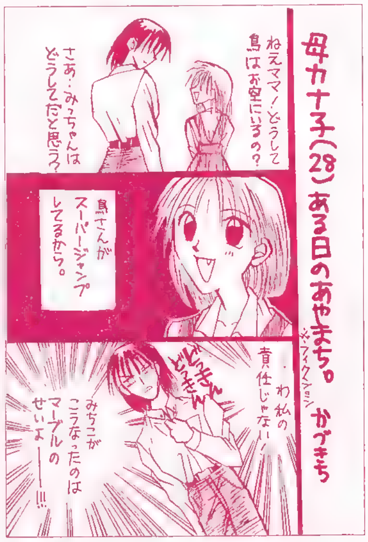
→(群馬県 クレイジーじじい君㉒)☆なにィーまた復活しやがったGMR!どこから来て、どこへ行くんだGMR!



↑（神奈川県　哲田すな君⑰）…まさに命が百万個ほしいぜえ©ウォリアーブレードって・カ・ン・ジ。



↑（東京都　拝羽いは君㉓）2Pリロンは高野連推薦キャラか？



↑（北海道　河月雷也さん⑳）こういう日常密着型ネタはよいなぁ。



↑（東京都　佐藤浩範君㉕）見てみたかったと思うのは傲慢でしょうか。



↑（兵庫県　伊倉すじ子さん㉔）☆みんな…ルナークって覚えてるかイ？



↑（香川県　佐伯弥四朗さん⑲）☆かまってもらいたい年頃なんだな。



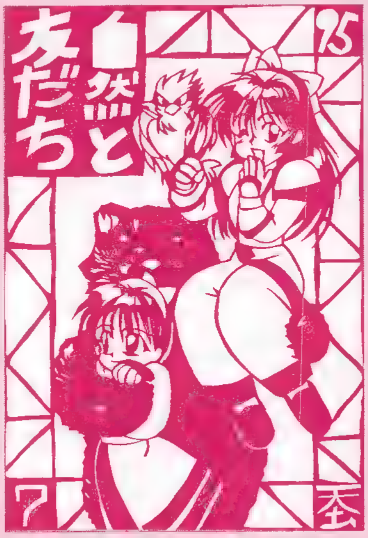
↑（千葉県　上山徹郎君⑱）回ってナンボの商売ですけん。

切り絵コロシャム

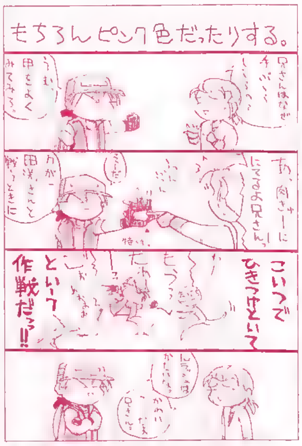
すっかりおなじみとなった切り絵のコーナーだが、やっぱりモチーフで多いのはキャラクターものかな。鋭角的な……線のメカものとかも切り絵には向いておるかもしれん。うむ。



↑（愛知県　弾弓君㉗）2Pパーティでまとめてあるところにこだわりアリやね。



↑（兵庫県　蚕中彼方ちゃん㉖）常にクオリティが上がっているのが凄い。下描きの苦労がしのばれるのう。



↑（新潟県　しろくろさん⑯）仕込み過ぎだあ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

▼買います

●ゲーメスト増刊ザ・ベストゲーム、1991オールカプコンを各3千円以上で買います。バラ可、切り抜き不可。購入方法明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒162 東京都新宿区原町1－40－1－103 黒内あつし）

●RAVE RACERの業務用特大ポスター（美品）を高価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（3）
（〒116 東京都荒川区東日暮里6－49－4 笛木幹夫）

●「悪魔城ドラキュラシリーズ全曲楽譜集」を高価で買います。またはこちらのAC版ビデオ「悪魔城ドラキュラ」かビデオ「コナミベストセレクション」との交換でも可。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒444 愛知県岡崎市戸崎町1－33－6 藤澤康洋）

●クレーンゲーム景品のナムコ製鉄拳2マグカップ（レイ、準、ミシェール）を適価で買います（箱、袋付き）。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒170 東京都豊島区東池袋4－38－15 上原英樹）

●KOF'95全マスコット人形か全ぬいぐるみをセットで2万円で買います。またKOF'95スペシャルアイテムボックスを2万円で買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒111 東京都台東区千東4－5－4 梅沢和美）

●ゲーメスト福袋'96の京と庵のポスターをそれぞれ希望価格で買います。送料こちらもち。美品希望。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒073 北海道滝川市有明町4－1－15 杉谷友紀）

●PCエンジンSG本体とSG専用ソフト1941をセットで買います。またスーパー32Xのステラアサルトも買います。美品希望。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（3）
（〒018－18 秋田県南秋田郡五城目町富津内下山内字組田107 朝野加津夫）





▼売ります

●RB餓狼「さらばギース」ポスターを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒241 神奈川県横浜市旭区今宿町2303－11 牛山晋吾）

●KOF'95キーホルダー（10体セット）、真侍魂キーホルダー（6体セット）、ポスターヒーローズのSR麻雀シリーズポスター（No.1～2以外）、バーチャファイターポスター（1枚のみ）、真侍魂の人形（6体セットで箱に入っているもの）を売ります。バラ売り可。送料そちらもち。リストを送るので80円切手同封で連絡ください。（3）
（〒964 福島県二本松市新座4－2 三村憲宏）

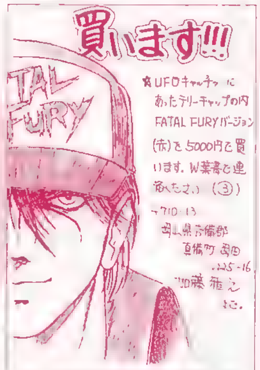
●スーパーマリオRPGのビデオ（非売品）を適価で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒565 大阪府吹田市津雲台5-14 D36-203中井孝康）

●鉄拳2の女性キャラの特製ケース入り3枚組テレカ（ナムコオリジナル・非売品）を適価で売ります。まずは葉書で連絡ください。（3）
（〒341 埼玉県三郷市鷹野1－391 野崎武志）

●KOF'95スペシャルアイテムBOX、SNKポストカードセット、19XXひみつ大図解（すべて非売品）をセットで売ります。高価優先。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（3）
（〒521－13 滋賀県蒲生郡安土町下豊浦1256－15 水野昌浩）

●ネオジオCD＋付属コントローラー＋KOF'94&'95＋餓狼3＋真侍魂＋ソニックウィングス2＋ガンガン行進曲＋斬紅郎無双剣を2万7千円で売ります。送料そちらもち。③
（〒373 群馬県太田市牛沢町977－7 大澤謙悟）

●ネオジオCD（フロントローディング）＋ファイティングスティックネオII＋コントローラープロ＋侍魂＋真侍魂＋KOF'94&'95＋餓狼3にKOF'95スペシャルアイテムBOX他いろいろおまけを付けて適価で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（3）
（〒005 北海道札幌市南区石山東7－1－60－305 石川康夫）



▼交換・その他

●こちらの同級生ポスタードリームの上に乗っている厚紙をあなたの同級生ポスターNo.0と交換してください。また同級生ポスターNo.1～9＋厚紙を1万5千円で売ります。まずはW葉書で連絡を。③
（〒299－02 千葉県袖ケ浦市上泉18 関谷明）

●こちらのネオジオCD＋コントローラー＋コントローラープロ＋KOF'94＋ソニックウィングス3＋真侍魂＋パズルボブル＋FPD＋ラリーチェイスをあなたのプレイステーション＋ソフト（できれば鉄拳）と交換してください。（3）
（〒639－22 奈良県御所市蛇穴579 川端和哉）





（愛知県 ATOMの梶君）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4 新声社 ゲーメストアイランド係


彩京
AMUSEMENT WORKS
PSiKYO
殺ってみな。
彩京 横スクロール
シューティングゲーム
INSERT COINS!
1P: 161500
INSERT COINS!
1P: 625001
火燕推参！ここから先へは通さぬぞ!!
戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II ™
キャラクターデザイン／司 淳
題字／中村博文
© 1996 PSIKYO
開発スタッフ募集
住宅の斡旋・紹介をします。他府県在住の方も
お気軽にお問い合わせ下さい。今がチャンスです！
職 種／デザイナー・プログラマー
応募資格／短大・専門学校卒以上、経験者優遇。
応募方法／まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。
申込み先／〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル 三坊堀川町55-1 大同ビル5F
株式会社 彩京 TEL.075-223-3618



ついに大団円を迎えた最終回

ゲーム天国

THE GAME PARADISE!

©1995 JALECO LTD.

ついにこれで2周クリア。さらにタイムアタック・イラスト募集キャンペーンの結果も発表だ。うわさのデモの女の子「伊藤由紀」ちゃんの情報も！盛りだくさんの内容で、もうさすがにネタ切れってカンジ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

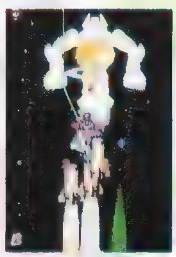
まずは前回の続きから

まずは、前回のおさらいをサラッとしてみよう。

2周目をプレイするにあたって、身につけたいことは、まず、2周目は撃ち返し弾が来るので、必要以上に敵を撃ちまくらない、ということ。

それともうひとつ、ボンバーは、危なくなったらもったいがらずにドンドン使っていく、ということ。

このふたつを、まずは念頭に置いて、2周目をプレイするようにしよう。2−3までに、気をつけたいのは、3面。3面は、ちょっともったいなくてもボンバーを使いまくって切り抜けよう。



ボムは惜しまずにガンガン使って行こう。死んだらもったいない。

2−3を抜けた時点で、ノーミス、もしくは1ミス以内（残機2機ある状態）で4面に突入できればそのままクリアできる可能性十分だ。

では、今回は早速2−4の最初から見ていくことにしよう。

2−4 ドライビングステージ

前回にも言ったが、4面の最初の車地帯は、敵を撃たずに、出してくる弾のみを避けていったほうが、撃ちまくりで行くよりもぜんぜん楽だ。

最初の緑色×3は、画面の下で左右に弾だけ避けてればよい。

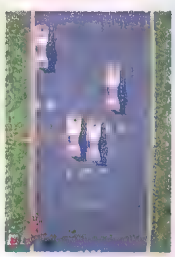


車地帯は、弾のみを画面下で避けてるだけでよい。

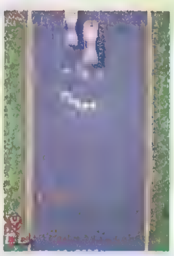
次の紫色×4も、画面下で弾を避けるのだが、これにはちょっとしたコツがある。

こいつらは5WAYを出してくるので、動かずに待って、5WAYの正面の弾を、スッと避けるといい。

初め一番左の車の正面で待って、そこから弾を一発一発見ながら、左にスッスッと避けると楽だ。



一番左のヤツの正面に合わせて、チョンチョンと避ける。

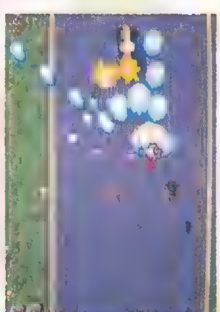


撃たれたのを見てからスッと避けよう。

次、赤い色のヤツ。こいつも基本的には5WAYの弾なので、正面よりちょっとズレていればよい。

ただし、コイツは自機を狙ってこないので、そこに注意。あと、コイツは弾をはいた後、勝手に自爆して、一発撃ち返し弾を出すので、それにも十分注意しよう。

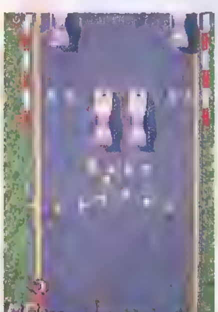
黒い色の車は、放っておくよりも、撃ち壊したほうがいいので、撃ち返しに気を付けつつ撃とう。



黒いヤツは撃って破壊したほうが楽だ。

前半の最後にくる紫色×4は、5WAYが一度に2発ずつ1セットでくる。

これについても、画面の一番下で、一番端の車の正面に自機を合わせておいて、弾をスッスッと避ければOKだ。



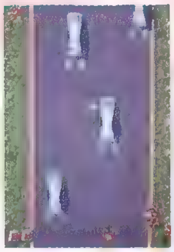
ここもさっきと同様。左のヤツの正面に合わせるのがポイント。合わせる位置がテキトーだと、角度がズレてヤバい時があるぞ。

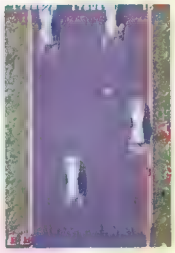
緑色の車ラッシュの地帯は、初め真ん中でかまえて、弾を

撃ってきたら、写真のように、左～右～上～と、避けていこう。止まらないように動き続けていればいいぞ。


ここはまず、真ん中の下で待って…、


弾がきたら、いったん左に切り返す。


さらにそこから、今度は右に切り返して…、


右端を、上に一直線（レバーは右上に）。

中ボス

中ボスについては、ほとんど1周目と同じだ。ただやっぱり、ちょっとカタくなっているのと、壊した後に来る撃ち返し弾には十分な注意をすること。

重なっていて、ボスが赤くなったらちょっとずつ下がって行って、余裕を持って撃ち返しを避けよう。


ボスが壊れそうになったら下がって撃ち返しを避ける。

後半

後半の戦闘機のザコは、初めの真っ直ぐ突っ込んでくるヤツについては、1周目とほぼ同様に、速攻で出てきたところを撃っていけばOKである。撃ち返しはサッと避ければそんなに怖くない。


戦闘機は速攻だ。3WAYを撃たれたら死ぬぞ。

問題は、R-180（中型機）が2匹いるところ。

ここは、まずザコに注意しながら、中型機に撃ち込み、撃ち込みながらザコを処理する。

ザコの2匹目を倒したくらいのタイミングで、中型機が壊れると思うので、中型機の撃ち返しが来たら、徐々に右に避けつつ、切り返す。


ザコに注意しながら左の中型機を壊し、撃ち返しを右に避ける。

ザコが撃ち切れなかったり、切り返しに失敗して右の中型機にやられそうだったら、ボムを使ってもよい。

できれば右の中型機まで倒して、連射ザコがでてきたあたりでボムを1発使うのが理想。


右の中型機を壊したら、上に来るザコを巻き込みつつボンバー。

残りのザコ3匹は、撃ち遅れなければまったく問題ない。

2-4ボス S4-BOSS

さて、イヤなボスの登場である。


人間バラ撒きモードのときは、避けに徹する。死にそうになったらボム。

このボスは、1周目と同じ感覚でやるとヒドイめに遭うぞ。

人間が全部撃ち返してくるので、基本的に撃たずに避けまくりで行こう。

だいたい避けまくりでOKなのだが、たまに運が悪いと避けられないようなカンジで人間が来てしまう。

こうなったらボムなので、人間を避けるときは、常にボムを撃てるようにボタンに手をかけておこう。

ゲロ吐きモードは、1周目とおんなじようにやれば、なんともない。ただ、モモコを装備しているときは注意して撃とう。例によって切り返すときのみにポポンと撃ってやろう。

あとは、自爆まで粘ってこのボスは終了だ。

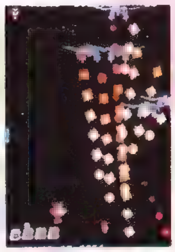

バラ撒き～ゲロ吐きを、5セット避ければボムは自爆するぞ。

2-5 レトロワールド

2-5は、前半からザコの攻撃が激しいので、気を引き締めていこう。

まず、エクセリオンザコだが、こいつらは、最初の編隊の2匹目までは、速攻で倒そう。

そのあとは、撃っていくのが追いつかないので、撃たずに避けまくりで行く。


2～3匹倒したら、あとは避けまくりでやり過ごそう。

で、次の編隊（変形するタイプ）には、基本的には撃ちまくりながら行く。

撃ち返しには注意して、常に動きながら撃っていこう。

そして、このザコが細かい弾をバラまき始めてしまったら、しょうがないのでボムを使って一掃しよう。ここはボム1発で切り抜けたい所ではある。


撃ちながら、弾をバラ撒かれたら、ボムを使おう。

ベーダーザコ地帯

ここは、1周目と違い、ザコは撃たずに避けてやり過ごす。

コツとしては、弾がくるタイミングのときに、画面の右端で待って、弾が来たらそこから一気にナナメ下に避けよう。


ベーダーの弾は、画面右端に待って…、


弾がきたら、一気に右下にレバーを入れて避けよう。

1回目はこれで完璧。しかし2回目は、上からのUFOの弾がちょっとジャマである。2回目の編隊の、2発目の弾が来るときが、避けられないので、ここは素直にボムを使おう。


UFOに避け道をふさがれたら、ボムを使ってUFOを一掃しよう。

ボムで、上のUFOを一掃してしまえば、次の3回目の編隊も、難なくおんなじように避けることができるだろう。

このあとのドットイートザコは、撃たずにスキマを抜けよう。


コイツらは撃たずにこうやって避けよう。

隕石地帯は、1周目とまったくおんなじ避け方が通用するので、ぜんぜん問題ないだろう。緊張して手が滑らないように。

後半

後半は、ブロックの撃ち返しとザコとの撃ち分けがムズかしいところだ。

最初のブロックは、当然撃たずに避けるとして、次のザコ&ブロックのところが結構厳しい。

なるべくブロックを撃たないようにしながら、ザコを撃ち逃がさないようにする。


ザコを最優先で撃つ。ブロックの撃ち返しに注意。

これが、やるとスゲームズい。撃ち返しに常に気を付けてないとダメだ。

ザコに弾をバラ撒かれそうになったら、そこはボムで切り抜ける。だいたいボム2～3発でここを抜ければオッケーだ。


撃ち返しが怖いときは撃つのを止めて様子を見る。弾が来たらボムだ。

2-5ボス ジーニアス山田 レトロタイプ

このボスは、1周目とまったく同じだ。

これといって説明するようなこともない。適当に抜けよう。

2-6 ポリゴンワールド

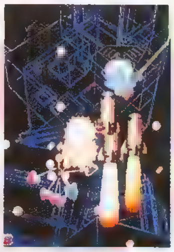
2-6は、キツイ場所が2カ所だけある。

そのキツイ場所だけはボムを使うことにして、最低ボム2発だけあれば、クリアできるというわけだ。

さて、キツイ場所その1は、いきなり最初のところ。

最初の矢印&地上絵ザコのところだ。ここは、矢印を撃つと撃ち返しが来るので、撃たずに、地上絵の出す弾を避ける。

2回目の地上絵の弾が来たところで、キツイのでボムを使おう。ボムの無敵でついでに右の地上絵を倒しておくのを忘れないように。


地上絵からの弾の、2回目が来たら、そこでボムを使って重なる。

そのあとの矢印×4のところは、画面の右端で弾のスキマを抜けていこう。


ここで矢印の弾をやり過ごそう。

中盤

そのあとしばらくは、1周目と同様にやっていけば、3WAY+レーザーを撃つザコのところまでは、問題なくたどり着くだろう。

問題は、そのレーザーザコのレーザーを避けたあとの、針を撃つザコ×4匹のところ。

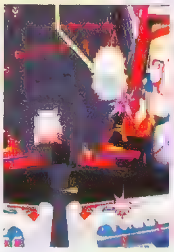
ここは、撃たずに避けながら行って、危なくなったらボムを使って抜ける方法を使おう。

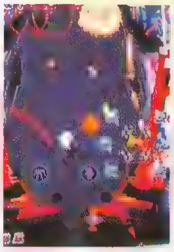
だいたい画面の真ん中の下で針が来るのを待ち、針が来たら、徐々に画面の端を右～上のほうにグルッと回るように避けていく。

で、画面の上で、針に追いつめられたら、そこでボムを使って、邪魔なザコを一掃して、下にさがろう。


まずは画面の真ん中下で、針が来るのを待つ。


針が来たら、徐々に引きつけながら画面の右上を目指す。


上のほうまできて、真ん中へんで追いつめられたら、ボムを使って…、


ザコを重なって倒しつつ、下に下がって行こう。危なかったらもう一発ボム。

ここさえ抜ければ、あとはもうボムは要らないので、ここではボムが余っているなら、2～3発使って、余裕を持って抜けてもOKだ。意外とここでミスることがあるので、念には念を入れてかかろう。

あとの3WAYレーザーザコは、1周目と同様。

最後の基板地帯

最後の最後にこの基板地帯を抜けると、いよいよ長かった戦いも、最後の時を迎える。

ただし、ここはうかつにショットを撃ってはいけないぞ。なぜなら、ここの基板のロムを撃つと、撃ち返しが来るからだ。


基板のロムは撃ち返して来るぞ！撃っちゃダメだ。

知っていれば何の問題もないのだが、知らないと死ぬので、念のために忠告しておこう。

2-6ボス ジーニアス山田

1周目と同様。

こう書くと1行で終わってしまうのだ、一応説明すると、初めにボスの口に重なって、次に3体出るヤツの、上のヤツの口に重なって撃ち込めばよい。5WAYが来たら下にスッと避ければOKだ。

自爆まで粘ってもいいが、重なって撃ち込めば10秒で終わるので、めんどくさいならサッサと倒そう。

ちなみに、エンディングの文字は撃ち返して来ないから安心していいぞ。

そして、2周目の最後の、「END」の文字を壊すと、晴れて真のエンディング(?)を見ることができるぞ。ちゃんと壊そう。

では、キミも2周クリア目指して、頑張ってくれ。

このあとは、うわさの伊藤由紀チャン小特集、タイムアタックキャンペーン最終結果発表、イラスト募集結果発表と続きますので、最後まで見て下さいね。


そして真のエンディングへ…おつかれさま。

ひそかに人気高いとのウワサあり

伊藤由紀チャン大特集

ゲーテンの質問のハガキの中で、一番多かった(マジ)デモの女の子、伊藤由紀チャンのプロフィールを本誌独占大スクープだ!!

デモの女の子の本名が明らかに！

今のいままで、みんなが疑問に思っていた…"あの店員のカワイイ子は、なんて名前なのかな?"という疑問。

そんな内気なゲーマー諸君に、私は今回ジャレコさんに直接質問して、ついにその"店員の女の子"の名前&プロフィールを入手することに成功した！

ここでは、ゲーテン最終回を祝して、その「伊藤由紀チャン」小グラビア特集をやってしまおう。

「普段はデモでしか見られない由紀をじっくり観てね」



2周クリアのデモ。コンセントを抜いて「ベーッ。ざんねんでしたぁ」。

実はYOU&MEの店員だった

実はこのゲーム天国の舞台となっていたゲーセンは、あの、スーチーパイの主人公、"御崎恭子"の勤めるゲーセン、「YOU&ME」と同じ系列であることが発覚した。

ん?ということは、この伊藤由紀チャンは、御崎恭子(スーチーパイ)とも面識があるのかもしれない！

など、バカな推測をしてしまいたくなる。

それにしても、この由紀チャン、実はかなりのマニアであるということがわかってしまった。デモで基板をドライバー一本でいじくってしまうあたりから、なんかそんな気はしないでもなかったケド…。

今回は、とくべつにジャレコさんからあらためて入手した、由紀チャンのデモのグラフィックデータを大盤振る舞いしてしまったぞ。これでみなさん大満足、かな?

じゃ。



タイトルデモより、"ドライバーを握りしめて、いざ！

〈伊藤由紀チャンプロフィール〉

本名：伊藤由紀
年齢：18歳
好きなモノ：アーケードゲーム全般
嫌いなモノ：迷惑なガキ！「YOU & ME」は16歳未満入店お断りなので、ガキは堂々と追い出せてラッキー！
趣味：レトロ基板の修理、他店メダルのチェック

●ゲーム歴10年！若い身空でゲームの虜になってしまったため、現在のアルバイトはまさに天職！しかし、バイト代もゲームと基板収集につぎ込んでしまうのでほとんどタダ働き状態かも?なかなかコストパフォーマンスの良い店員である。将来はゲーム業界入りを希望しているらしいが……手遅れになる前に誰か止めてやれ！



これも2周クリア時のデモ。「また遊んでね」。



これもネームエントリー。ノートにスコア書いてます。



ネームエントリー画面から。「お名前教えてね」。



タイトルデモから。ゲーセンに異変が起きてビックリする由紀チャン。

とりあえずみなさんサンクス
タイムアタック最終結果発表

タイムアタックだけで、応募総数、157通。
みんなバリバリやってくれて、破産寸前って
カンジ～?オッケー！じゃあ行ってみよ～。

2回に及ぶ集計を勝ち進んだプレイヤーたち

さて、いよいよタイムアタックキャンペーンの最終結果発表だ。

今回は、2回目の集計なので、全応募ハガキから、キャラクター別に、1位から10位までを発表しよう。

それぞれのキャラクターごとの応募総数も一緒に載せたので、競争率の高いキャラなど、いろいろわかって楽しい。

今回の集計でも、見事に全キャラクター記録が更新されていて、しかもトップは全キャラ1200万点を超えるという高レベルな戦いとなった。

特にプーペラに至っては、1400万点に届かんばかり！

プーペラは2位との差が、わずかに1万点！しかも残りタイムも38秒と同じタイムでの僅差！おそらくナスを取った数も同じなのでは?非常に熾烈な戦いである。

上位入賞者にはテレカ献上

今回、この10位以内に入賞した人全員には、賞品としてテレホンカードを進呈する。

色紙そのほかの抽選は、入賞者を含む応募者全員から、新たに抽選。希望の品から順に抽選を行うのでご安心を(当選結果はP181)。

ジャレコからの総評

キャンペーンを終了して、ジャレコの開発の方から、再びコメントをいただきました。

今回は、全体を見ての総評ということなので、これを読んでまた修業にはげんでくれ。

「Z-DYNE MKⅡ」 (総数 29通)

順位	スコアネーム	スコア	店名	残タイム
1	GGE-☆ ♂	12,816,170	アイリン夢空間	22秒
2	Ⓑ-SATSUMA	12,438,480	ギャレッソ津田沼店	―
3	Zイレイサー(偽) STG-MIC	12,433,980	ゲーム倶楽部大船店	12秒
4	drf-BOO	11,981,700	ギャレッソ津田沼店	8秒
5	IML-ゆきⓣ	11,950,130	モンキーパンチ	12秒
6	赤リボン・ポタ太	11,357,650	ゲームコーナーヤングパレス	0秒
7	カタギリスト真神麗㊓	10,300,380	プレイランドスカイシアター	0秒
8	JOC-S、T	10,239,390	ゲームセンターSKY	0秒
9	朱鳳	9,984,450	ジョイ広島店	―
10	てきとう君	9,979,980	プレイシティキャロット巣鴨店	0秒

「ファイターEX」 (総数 18通)

順位	スコアネーム	スコア	店名	残タイム
1	ゲーム倶楽部に大感謝祭STG-MIC	13,680,880	ゲーム倶楽部大船店	33秒
2	DXA	13,406,090	ハイテクセガ高崎店	29秒
3	NPA-LAC-HERO	13,351,470	オレンジペコ杁中店	28秒
4	TOP-PSM	13,005,210	ギャレッソ津田沼店	―
5	GGE-MKC.(舛治 一)	12,754,260	アイリン夢空間	26秒
6	㋴ .	12,240,020	ゲームセンタードリーム	15秒
7	如月 未緒	9,857,170	プレイランドスカイシアター	2秒
8	PAN-FTC	9,809,270	ゲームインナハⅡ	0秒
9	AGT-FJK	9,087,340	プレイゾーンジャック&ベティ山大前店	0秒
10	KUM	8,162,910	ゲーム&ビデオポップランド	0秒

「モモコ」 (総数 50通)

順位	スコアネーム	スコア	店名	残タイム
1	CYCLONE-KIW	13,431,500	タイトーイン002スタジアム	31秒
2	桃子のパンツ希望～★ はむはむ	13,382,120	ゲーム倶楽部大船店	28秒
3	GEBOKU	13,320,320	ギャレッソ津田沼店	―
4	CYR-BAD	13,316,720	ギャレッソ津田沼店	―
5	最初のもこにⓒはいらん! STG-MIC	13,113,560	ゲーム倶楽部大船店	25秒
6	YDL@SSS	12,703,050	ゲームセンタードリーム	20秒
7	へきるやすしR	12,649,140	ハイテクセガ千葉	21秒
8	TOMMY	12,340,050	ゲームセンタードリーム	21秒
9	チャーリー 一徹	12,149,220	ロッキーワールド名掛丁店	14秒
10	NTS-AOI	12,057,700	プレイランドスカイシアター	13秒

「プーペラ」 (総数 42通)

順位	スコアネーム	スコア	店名	残タイム
1	ZFC-FCM	13,893,670	ギャレッソ津田沼店	38秒
2	PPR-IZK	13,888,170	タイトーイン002スタジアム	38秒
3	YUR-SELIⓐ	13,747,820	オレンジペコ杁中店	34秒
4	STG-サル	13,705,080	ゲーム倶楽部大船店	32秒
5	YDL@SSS	13,515,870	ゲームセンタードリーム	30秒
6	KMC-TEM㊮	13,425,730	ゲームセンターコパⅡ	30秒
7	SHG-NO-KILLER㊙	12,632,800	ゲームプラザNOKEYMER	23秒
8	朱鳳	12,058,770	ジョイ広島店	20秒
9	VAD	11,984,110	ゲームスカイ	21秒
10	ステゲー友の会 STG-MIC	11,835,130	ゲーム倶楽部大船店	17秒

タイムアタック総評

先ずは、みなさまご苦労様でした。やはりシューティングゲーマーの方々は『熱い』ですね！応募していただいたハガキを拝見いたしますと、己の限界を極めんとする強者たちのオーラを確かに感じました。「試験中です、ヤバイです」とか「破産しました」などの魂の叫びや「点かせぎに目覚めた」などのうれしいお言葉、全キャラクターで制覇されている方などなど、さまざまなプレイの様子がうかがえます。現在私は再び修羅場を迎えてゲームセンターに行くのも許されませんので、みなさまのプレイする姿を見られないのが残念ですが、ハガキを読みながらあれこれ想像して楽しませていただいています。

今回、誌上キャンペーンという機会を与えてくださったゲーメスト編集部様と、ウチのゲームで初の(笑)長期に渡る解説攻略記事を担当していただいたジョッキー★笹岡様、そしてこのゲームを遊んでくださったすべてのプレイヤーの方々に、この場を借りてお礼申し上げます。 (深夜の開発室にて)

「ぴく」 (総数 18通)

順位	スコアネーム	スコア	店名	残タイム
1	LAOS-長田仙人	12,749,980	ビッグウェーブ	23秒
2	ゲップでてます STG-MIC	12,626,460	ゲーム倶楽部大船店	19秒
3	KATZ-CHA	12,413,860	プレイシティキャロット巣鴨店	20秒
4	IML-MOLⓣⓢ	11,871,870	モンキーパンチ	16秒
5	CHAT-ああるじーぷー	11,605,680	ギャレッソ津田沼店	―
6	テレカ狙い♡けろりん	10,033,300	西銀座ゲームプラザ	8秒
7	ARI	9,991,990	マンモス城インベーダーハウス	10秒
8	NBLA-AGGS-DOHⓈ	9,702,300	プレイシティキャロット納屋橋店	7秒
9	KKKV6	8,577,030	ハイテクセガ千葉	―
10	こみひさ	8,288,720	ハイテクセガ高崎店	3秒

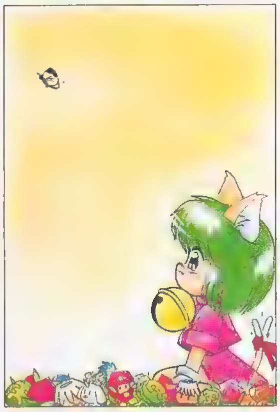
カラーアイランド ゲー天イラストキャンペーン特集

イラスト募集のほうも、これがまたレベルが高く、選出は熾烈を極めました。
キャンペーンに応募してくれたみなさんに感謝すると共に、イラストの選出、キャプションに至るまで付けてくれたジャレコさんに感謝の嵐であります。
余談だが、このキャンペーンのおかげで、アイランドではゲー天のイラストが不足してしまったとか。なので今度はアイランドのほうにゲー天のイラストを送ってあげよう。

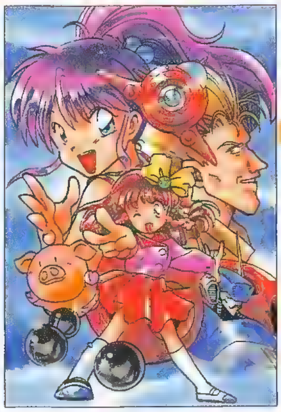
これぞゲー天で賞



（京都府・鍛冶又屋さん）
このコがゲーム中最強キャラとのウワサ有り！



（東京都・青木秀記さん）
企画者、デザイナー絶賛！レアちゃんの本質見抜いてます。

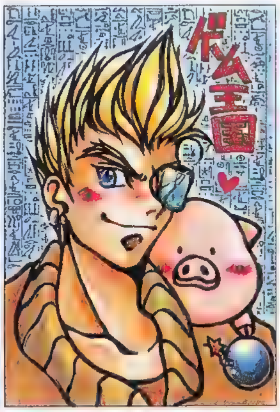


（沖縄県・たぬきのおきものさん）
とってもきれいなイラストに脱帽！セリアがカワイイ！

ホンモノよりいい?で賞



（北海道・EMIさん）
デザイン違うけど、カッコイイんだからオッケー!!

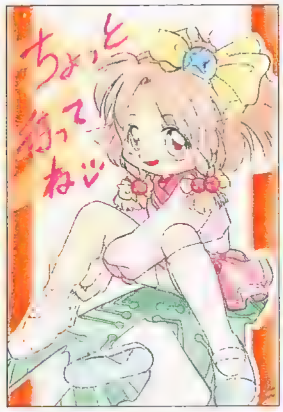


（神奈川県・月竜一AIRさん）
若いし、ナンカ色っぽいぞ！ゲーム「王国」もイイぞぉ！

やっぱりモモコで賞



（兵庫県・無限大さん）
すっごく目立ちました！やっぱりウサギはイイですよね！



（群馬県・Fenegeeさん）
この「無防備さ」がモモコのポイント！まだまだこどもよのぉ。

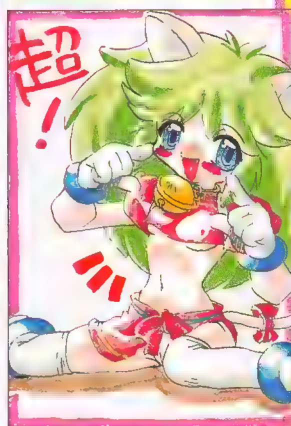
編集部特別賞



（千葉県・関野朋亜さん）●渕健賞。あこがれるよな。ジーニアス山田。次回作は主人公希望しちゃうん。



（福岡県・池部篤さん）●J★笹賞。モモコもいいけど、セリアもやっぱりゲーですね。さわやか。



（茨城県・中島涼さん）●J★笹賞。開発の方も、渕健もイイと言って押してました。レアちゃんイイよね。

各賞の選出は、ジャレコさんに7枚、渕健が1枚、ジョッキーが2枚の計10枚を選出しました。みなさんテレカ当たり。
さてさて、文章ネタのほうですが…「サターン移植希望」（大阪府・BUNさん）これは私も切望。サターン版はボイステストがあれば買いだ。
「ゲームミュージックCDが発売中止!?うおぉぉ楽しみにしてたのにぃぃ考え直してくれえ頼むからぁぁ」（同じくBUNさん）私も発売日に秋葉でさんざん探し回りました。サイトロンの陰謀か?

イラストコンテスト総評

いやあ、実際イラスト目の前にすると、正直なトコロうれしすぎてコメントどころじゃありませんでした。まぁ、モチーフはモモコに片寄ってしまうのは予想していたのですが、やっぱり一番枚数が多かったですね。ボンバーの効果有り！といったところでしょうか?ちなみにボンバーのCGは、マスクロム提出間際まで描いてもらっていたので、開発期間がもっと長かったらもっと増えていたことでしょう。1Pと2Pで絵が違うとか（笑）。

しかし、選べる枚数が決まっているのはつらいです。せめてお名前だけでもということで、QQQさま・保波神さま・速魚時雨さま・すあっちさま・杉松寺繁さま・ふぢまるありくいさま・有賀五月さま・いっきまーすさま・丸に抱柊さま・BUNさま・神尾陸奥さま・ザ忍者マスターさま・などなど、とても書き切れません。みなさんホントにありがとうございました。今年もきっとナンかやらかしますので、温かい目で見守ってやってください。


NINJA
霸王降臨
乱


世戦慄
MASTER'S
新作対戦格闘
NINJA MASTER'S
～覇王忍法帖～
ADK エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル
テレホンサービス
048-775-2347 電話番号はお間違えなく
NEOGEO TM
NEOGEOはSNKの商標です。
Over Top TM
©SNK/ADK 1996
全開最速
車種を8台の中から選択。
裏道を見つければコース
は様々に選択可能。
ドリフト駆使して突っ
走れ！


バイクが走るかっこいいポール様だー

PS ナムコ 価格：5800円(税別) 発売日:3月29日予定

俺が平八だ!

鉄拳2

©㈱ナムコ

まるでアーケード版と間違えてしまいそうな鉄拳2だ！

プレイステーションで鉄拳が出てから幾月かたち、我々の鉄拳道はきわまってきた。そしてまた、これでもかと言わんばかりに、鉄拳2がプレイステーションで発売されることに決まったのだ。まったくもってうれしい話ではないか。

凄い迫力だ

プレイステーション版の鉄拳は、前作もそうだったがオープニングやエンディングに力を注いでいる（全てにおいてだけどね）。その凄さは、アーケード版以上とも言われ、前作が大ヒットした一つの理由にもなっている。

また、これらの画面はプレイステーション版独自で使われていて、全く新しいオリジナル要素としても評価できるのだ。やはりなにはともあれ全てのゲームはデモ画面からはいらなきゃね。


俺様は機械忍者の吉光。いでたちに変化があるだろ。

かっこいいキャラ達だ

彼ら（私たちが使うキャラクター）のなかで前作より使えなくなったのは、大人気の三島一八。なぜに使えないかはまだ解きあかせないが、そのかわりと言ってもおつりがくる父三島平八がプレイキャラクターの中に仲間入りしたぞ。

平八は鉄拳の中でボスを張っていたが、鉄拳2の中ではどういった感じの出現パターンなのか気になるね。今回もラスボスなのか、ペットの熊は使えるかなど、平八に対する謎はつきない。

今回から新しく入ったキャ



風間準。趣味は森林浴だが、その腕前の方は？



平八は今回マイキャラの一人。心強い。

SFC PIONEER LDC 価格：9980円(税別) 発売日:1996年4月予定

みんなかわいいキャラだね

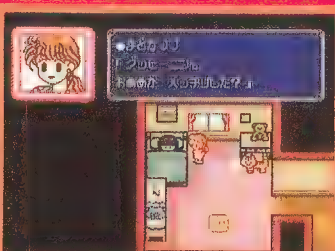
ごきんじょ冒険隊

なごやかな気分にさせてくれるほんわかRPGなのだ。

物語

幼稚園児のまなちゃんは、ある日、神様に出会ってしまいます。神様は理不尽にも、「この町は、危機に瀕している一この町を救うのはお前だー」と、か弱い幼稚園児をつかまえてのたまいます。

困ったまなちゃんは、幼稚園の仲良しさんたちと、ごきんじょ冒険隊を作ると、町の平和のために立ち上がったのでした。

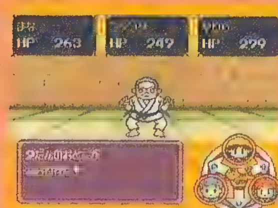

さあ、これから冒険のはじまりだ。

でも、かわいいだけじゃないのだ

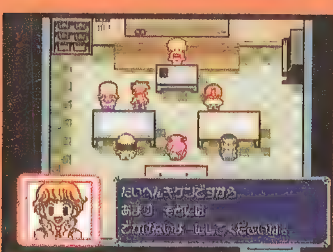
この『ごきんじょ冒険隊』のジャンルは『育成RPG』なんだけど、いままでのイメージするRPGとはちょっと違うんだな、これが。

従来のRPGからすると、冒険中に戦闘をして経験値を稼いで徐々にレベルアップしていくっていうのが定石なんだけど、戦闘をして敵を倒しても成長しないのだ。これはこのゲームコンセプトのひとつである「戦闘中心ではなく、殺伐としない世界」に基づいていて、主人公たちは幼稚園で授業を受けるというかたちで経験値が入り、成長していくようになっているのだ。戦闘もただ敵を倒すというだけでなく、"説得"や"逃げる"という解決方法もあるのだ。どの方法を選択するかは、ひとそれぞれってことなんだ。

ということは、あのめんどうな経験値稼ぎから解放されるので、物語は結構サクサク進んでいくのだけど、それは一見簡単なように見える。けれども実はなかなか奥が深いぞ。



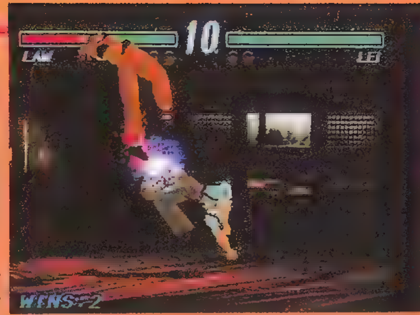
戦闘画面。でも戦うことが目的のRPGじゃないよ。


いろいろなイベントに遭遇する。こんどはなにかな？



左右のパンチで相手を倒せ！

ラは、平八を抜かして（中ボスも抜かす）2名。風間準と雷武龍（レイ・ウーロン）。
風間準はエコロジカル・ファイターで、保護動物を密輸している一八を捕まえるため



スーパーポリス。独自の拳法だが、原型は何だろう。

にこの闘いに参加する。主に柔術型の技を使い、関節技、打撃技どちらも得意としている。基本的に使いやすい。
スーパーポリス雷　武龍は、飛行機事故で死んだ同僚の後を継いで香港マフィアの資金流出の謎を追う。やはり目的は一八で、この大会に出て彼との接近を図ろうと試みる。

さあ使え

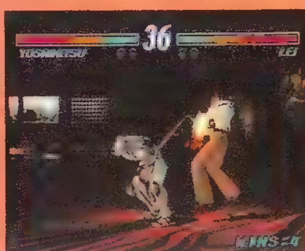
基本的な動作はボタンを押して相手を殴り、コマンドキーを後ろに引いて相手の技をガードする格闘ゲームだ。面白いところは、パンチが右のボタンと左のボタンで左右のパンチが出せること。またキックに関してもこれまた同じで、左右の蹴り技を使いこなすことが出来る。
先ほども書いたが、相手が攻撃してきたら技をガードしなければならないが、立ちガードとしゃがみガードに分けられている。そのうち立ちガードはコマンドキーを真後ろで、しゃがみガードは斜め後ろ下の入力となる。覚えておこう。
いつどういうときにどのガードをするかは決まっているが、それは各自買ってから覚えてくれ。
キャラによって持つべき技は違うのだが、それぞれ必殺技であるコマンド技、10連コンボなどを持っている。これらの技は主に一発逆転性と爽快感などを求められ、決まったときや出せたときは格別な気分だ。ほかには、ガードで固まっている相手に対してのガード不能技もあり面白いぞ。対戦相手に十分な手数で攻めたててやれ。



コマンド技や、



一連のボタンを押しで出す10連コンボ。

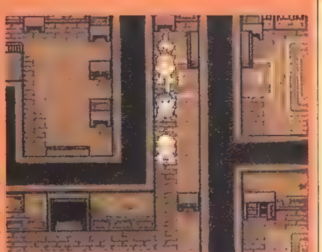


ガード不能技は当ててみたい。


5つの項目から自由に選んで能力を伸ばそう。

イベントは成長が

さて、こんどはシミュレーションの部分である「育成モード」について解説しよう。この『ごきんじょ冒険隊』は月曜～土曜日で主人公を育成するシミュレーション、日曜日（半年間27回）で冒険に出かけるようになっている。
そしてこの育成モードで、主人公のまなちゃんを育てていくことになるのだけれど、いろいろな成長させていくといろいろなことができるようになるのだ。「かしこさ」のレベルが上がるとコンピューターが使えるようになったり、「かいわ」のレベルが上がるとペットのネコ"ゆず"と会話ができるようになったりするぞ。幼稚園ではライバルであるななこちゃんも登場。一緒に能力を成長させてくるのだけど、それが一体どのようにストーリーに関わってくるのかはプレイしてからのお楽しみ。
しかもこのシミュレーションの部分、これは日曜日のイベント発生に深く関わっていて、どの能力を伸ばすかによって発生するイベントが変わってくる。ということは、一度ではすべてのイベントを経験することはできないのだ。
何回プレイしても、違った展開が楽しめるなんてなんでもやり込み派の俺としてはかなりうれしいなぁ。


みんなで冒険すれば、おばけだって怖くない…かな?

平和を守る隊員たち

それではこの「ごきんじょ冒険隊」の隊員たち&ライバルを紹介しよう。

●斉藤まな
正義感の人一倍強い、ごくフツーの女の子。純真な心を持ち、神様を見ることができたために、町の平和を守る任務をおおせつかってしまう。能力はみな平均しているので、どのような女の子にするかはキミの自由だぞ。

●シクシクくん
気が弱く、いつもななこちゃんにいじめられている。ふとっちょなので運動もちょっと苦手。とっても純真な男の子だ。

●やわらちゃん
武道を愛する熱血少女。バリバリの体育会系で、なんでも力で解決しようとする性格のようだ。将来はオリンピックの女子柔道で金メダルを取るのが夢。

●ドクター
超天才だけどちょっと内気な少女。いなくなった母親を探して、いろんな町に移り住んでいるようだ。彼女の発明品は、現代科学の枠を大きく逸脱しており、大人には理解できない。

●ロレンスくん
家は、世界中を相手にする貿易で大儲けした大金持ち。基本的に常識というものを知らないナルシスト。一人では何もできないため、常に執事のパーカーが寄り添っている。

●渡部ななこ
超巨大企業ワタベグループの総裁、渡部たかしの娘。性格は超わがままであり、地球は自分を中心に回っていると思っているので、人気のある斉藤まなにライバル心を燃やしているようだ。

●ゆず
まなのペット。超かわいい。戦闘にも参加してくれる（気まぐれだけど）。
キャラクターデザインは、かなり根強いファンがたくさんいる（スマン、俺もだ）人気マンガ家須藤真澄であり、あのお馴染みの神様やネコの"ゆず"も知っているひとならニヤッとしてしまうぞ。
新しいアイデアをたくさん取り込んでいるけれど、ゲームバランスはかなりいいものに仕上がっていると思う。
春のぽかぽか陽気の中で「ごきんじょ冒険隊」と一緒に冒険にでかけてみてはいかがかな?（本当にファンのぴーたー）



SFC 価格：未定 発売日:4月12日

グルグル目が回る(本当か?)

魔法陣グルグル2

©TAM・TAM/エニックス 1996

今回もギャグ満載だ!!

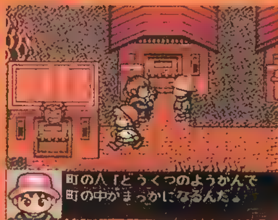
トラッピングバトルRPG魔法陣アクティブバトルなどの独特なシステム。またテレビアニメのキャラクター人気により大ヒットした、スーパーファミコン用ソフト魔法陣グルグルの続編が発売された、それが魔法陣グルグルである。今回もまた前作みたいに、ギャグ・パロディー満載なのかな?

ストーリー

魔王ギリを倒すため、冒険の旅に出たニケとククリが、シュギ村にたどり着いた所からストーリーは始まります。シュギ村では降神祭と言う神が人間の身体に乗り移る儀式が行われようとしていました。儀式が始まりプラトーと呼ばれる、神が乗り移る身体の役目を受けたジュジュの身体に乗り移ったのは、神ではなく魔王ギリでした。魔王ギリは村の人々に神の腕輪を渡すように要求し、魔王の手下をシュギ村に送り込んできました。やっとの思いで魔王の手下を倒したニケとククリは、更なるレベルアップのために、様々な場所で修業を積むことになります。果たして彼らを待っているのは…。



魔王を倒すため今日も闘うのだ。



街の中で情報収集。

前作とのシステムの違い

魔法陣グルグル2（以下グルグル2）では、前作のシステムのバージョンアップ版である、魔法陣アクティブバトル2を採用している、新しくなった点を紹介していこう。

●トップビューになった前作では横から見たレイアウトだったが、グルグル2では斜め見おろし型のレイアウトになった、これにより敵と遭遇した場合その場で戦闘モードが発生、ダンジョン内ではより緊迫感に満ちたダンジョン捜索となった。


この中には何があるのだろうか。

●タイムゲージが無くなった前作では魔法陣入力の時にどれかのボタンを押すとタイムバーが下がり、バーが完全に下がる前に魔法陣を入力しなければならなかったが、グルグル2ではこのタイムゲージが無くなり魔法陣を落ちついて入力できる様になった。その分戦闘シーンでの緊迫感はなくなったが、そのかわりククリ上下左右移動が加わったために戦略性が増している。


敵と遭遇、魔法陣を描くのだ。

●街の中でも魔法陣が描けるグルグル2では、戦闘中でなくても魔法陣が描けるようになった、これによりフィールド上でも敵に魔法をぶつけることが出来る。街の中でうっかり魔法陣を発動させてしまうと仲間のニケにダメージを与えてしまうぞ。

●新しくなった魔法体系 魔法陣の体系は前作と比べて若干違った物となった、前作はボタンを押して元素を決定したまま十字キーの入力によって魔法陣の完成となったが、グルグル2ではボタンを押した段階で最小の魔法陣が完成するのだ、その状態でボタンを離すと、ククリの向いている方向に魔法を発射するのだ、うまく狙って敵を倒そう。


よーく狙って外さないように。

個性豊かなキャラクター達

前作よりもキャラたちの表情がすごい豊かになっている。ククリはより可愛らしく、ニケは格好いいんだけど、少しみっともなく、モンスター達は恐ろしく愉快に、みんな個性豊かに動き回るぞ。（ロメロ）



キタキタおやじの登場だ。

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな～に 読者版

実は前々回に載せたクイズハガキ。うかつにも担当が答えをひかえ忘れてしまい、答えをめぐってEX編集部をもまきこんでの騒動になってしまった。多くの者はその存在すら知らず、マニアックな強者共もうろ覚え状態。さて、その結果は…。



（兵庫県 M・りみほ）


吉光の部下だっただけに、絶対彼女も変な人。（埼玉県 アストロガイⅡ君）



最近忙しくてゲームやってません。買わねば。（岐阜県 阿部紫君）



「ゲーメスト読んでムー」とかいうのか?（愛知県 狂・ちょんまげさん）


できればD&D®も頼むぜ、カプコン。（新潟県 毒マムシさん）



採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

夢の第一歩がここからはじまる。

将来のこと、カタチにしたい。
夢のこと、考えてるなら今がそのチャンス!!
当学院が夢実現、
力強くバックアップします。





フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

定員迫る!!

フリーダイヤル
0120-41-4600
出席の申込み、学院資料の問い合わせ

学院説明会 14時から恵比寿本校
2月17日(土)・2月24日(土)・3月 9日(土)・3月23日(土)



本科〔昼間〕 現場直結主義でクリエイターを養成

ゲームクリエイター科(2年制) ゲームクリエイター研究科(3年制)	●ゲームデザイナー ●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科(2年制)	●CGアニメ ●CGデザイン●3Dアニメ ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科(2年制)	●CD-ROMクリエイション ●デジタルサウンド ●パソコン通信/インターネット
声優タレント科(2年制)	●アニメ声優 ●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科(2年制)	●ファンタジーコミック ●ゲームコミック ●少年コミック●少女コミック

- 入学資格/高等学校卒業者、または、それに準ずる資格を有するもの。(96年3月卒業予定者を含む)
- 選考方法/書類選考
- 願書〆切/3月31日

実践夜間専科 96年5月生募集中。

19:00から学べるプロへの近道 【授業時間 19:00~21:30】

ゲームクリエイター専科	
ゲームクリエイター基礎コース(週1回/6ヶ月)	●ゲームクリエイターになるための基礎コース
ゲームプログラムコース(週2回/1年制)	●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
ゲームCGアニメコース(週2回/1年制)	●CGアニメ●3Dアニメ●CGデザイン
パソコンゲームクリエイター専科(週1回/1年制)	●パソコンゲーム制作●プランニング ●グラフィック●プログラム
マルチメディアクリエイター専科(週1回/6ヶ月)	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優専科(週1回/1年制)	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック専科(週1回/1年制)	●少年コミック●少女コミック ●ファンタジーコミック●ゲームコミック
ノベルス専科(週1回/1年制)	●ジュニアノベルス●コミック原作 ●ドラマシナリオ

- 入学資格/16歳以上　※声優専科のみ13~28歳
- 選考方法/書類選考

本科・実践夜間専科ともに特別奨学生制度・各社新聞奨学制度があります。

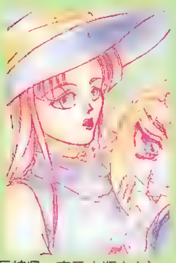
入学案内書無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト A②係

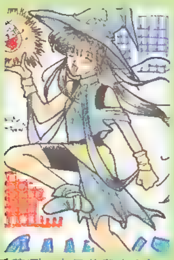


今月のむーちゃん

こないだ鬼怒川にいった。温泉旅行。案の定どこを見てもおっさんだらけでちょっといや～んな感じ。インベーダーの純正筐体が新品同様で稼働していた。う～む、温泉街あなどれん。おさるの山の絵馬は本物だぞ。



（長崎県　南乃水瓶さん）
☆なんか凄いことになってるんですけど…。



（千葉県　文月美和さん）
☆もうすぐゲーメスト10周年。ついでに消されなきゃいいのだが…。



（埼玉県　万里あきら）☆描く人によって髪型からスタイル、頭身までガラッと変わるから面白いよね？

■はい、目次用の１色むーちゃんもぼちぼち募集中です。もちろんカラーもね。とにかくなんか思いついたら送るの。よろしく。

新作ビデオタイトル続々登場!!



リアルバウト餓狼伝説ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-24

3月21日同時発売



鉄拳２ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-22



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-21



マーヴルスーパーヒーローズビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-23

■ゲーメストビデオの新作がドカドカ発売！読者サービス部ではもちろん予約受付中。気になるタイトルは要チェック！ごすバス注文してくれ。

ときメモパズル限定販売

限定数各300

500ピースのほうはナント描き下ろし!!数に限りがありますのでお早めにお申し込み下さい。

ラブソング



ときメモパズル「ラブソング」
価格1442円　送料：E
通販番号：BE009

どきっ！



ときメモパズル「どきっ！」
価格1442円　送料：E
通販番号：BE010

300pices
サイズ＝260×380mm

500pices
サイズ:364×515mm
描き下ろし!!



すてきな予感

ときメモパズル「ステキな予感」
価格2060円　送料：E
通販番号：BF006



ときメモパズル「大好き」
価格2060円　送料：E
通販番号：BF005

大好き

吉崎観音のゲーム大辞典

て

ディグダグ



完売品のお知らせ

K-27
ときメモカレンダー
SS-102
EDナコルル人形
GA-1
織倉ジャンヌテレカ
SS-55
餓狼SPテリーテレカ
GS-8
都築ナコルルテレカ
GS-10
桜瀬ユリテレカ
GS-11
桜瀬キングテレカ
ST-9
みづきテレカ
ST-10
らぶりぃずテレカ
K-1
出たなツインビーAテレカ

お買い上げ頂きまして、ありがとうございました。

エヴァンゲリオン キャストキット

葛城ミサト



葛城ミサトキャストキット
価格8034円 送料：E
通販番号：PB-4

綾波レイ



綾波レイキャストキット
価格7004円 送料：E
通販番号：PB-3

EVA-初号機



EVA-初号機キャストキット
価格9064円 送料：E
通販番号：PB-5

京さまグッズ

"これで今日から京さまに変身だぁー"

京さまグッズ 数に限りがあります。お早めにお申し込み下さい。

グローブ

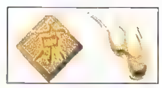
■グローブ買うとシルバー京バッジがもれなくプレゼント。なんと読者サービスで買ってくれた人だけの特典だよ〜！グローブの甲まわりは22cmのフリーサイズです。



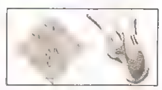
京さまグローブ
価格15450円 送料：E
通販番号：5C1038

バッジ

■京バッジに炎バッジが付いた京さまバッジ。炎の色がえらべるグッドアイテムだ！



京さまバッジセット／金
価格1030円 送料：E
通販番号：5C1037G



京さまバッジセット／銀
価格1030円 送料：E
通販番号：5C1037S

きらめき高校制服

サイズ	ウエスト	身長
Sサイズ	58〜63cm	155〜166cm
Mサイズ	64〜69cm	160〜167cm
Lサイズ	70〜74cm	165〜172cm
XLサイズ	75〜79cm	170〜177cm

商品名	価格	送料	通販番号
きらめき高校夏服S	30694円	E	COS-C1060S
きらめき高校夏服M	30694円	E	COS-C1060M
きらめき高校夏服L	30694円	E	COS-C1060L
きらめき高校夏服XL	30694円	E	COS-C1060XL
きらめき高校冬服S	30694円	E	COS-C1061S
きらめき高校冬服M	30694円	E	COS-C1061M
きらめき高校冬服L	30694円	E	COS-C1061L
きらめき高校冬服XL	30694円	E	COS-C1061XL

©1996 KONAMI All RIGHTS RESERVED.
©SNK 1994 1995
企画・制作：株式会社コスチュームパラダイス



■参考サイズは左を見てね。きらめき高校の制服を着て、みんなときめちっくしようよ！

GAMEST通信販売読者サービス部

書籍・雑誌類の通販申し込み方法



マーヴル・スーパーヒーローズ
価格1380円　Mook Vol.27

■強い要望にお応えして、ゲーメスト関連の雑誌、ムック、増刊号等の通販をおこなっています。

ただし、通販で注文すると、送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので、本屋さんで注文したほうが安く買えるんですけどね。

通販の方法は他のグッズなどと同様に、商品名をはっきりと記入してください（続編や似たようなタイトルが多いので、間違いを少なくするために分かる情報はすべて書いてください）。ゲーメストバックナンバーリストは本誌176～177ページを参考にしてください。増刊号&ムックも本誌の176～177ページで紹介しています。

雑誌の流通の性質上（古い物はとくに）、多少の汚れや傷が目立つ場合があります。細心の注意はしていますが、なにとぞご理解のほどよろしくお願いします。

送料は一律Eの500円です。

最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

メルティグッズ



メルティキーホルダー
価格350円 送料：B
通販番号：G-19



メルティプレスタオル
価格450円 送料：C
通販番号：G-20



メルティテレカケース
価格1000円 送料：C
通販番号：G-24



メルティテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：G-23



メルティバインダー
価格1200円 送料：F
通販番号：B-3



メルティマグカップ
価格800円 送料：G
通販番号：G-22

マジックザギャザリング

■バラ売りも開始！取り寄せ商品なので、ちょいと注文からお届けまでに時間がかかってしまいます。ゴメンネ。送料は一律何個でもEの500円。やってみたいけど、近所に売ってる店がないから…ってときは有効に活用してほしい。友達と一緒にまとめて試しに買ってみて。初めての人は、ギフトボックスがお薦めだよ。



通販番号	価格	商品名	内容物	送料	備考
WOC 6100A	1391円	MTG スターターデッキ	1デッキ (カード60枚入り)	E	第4版
WOC 6700	16686円	MTG ブースターパック	36パックセット (1パック15枚入り)	E	第4版
WOC 6505	15450円	MTG フォーリンエンパイア	60パックセット (1パック8枚入り)	E	エキスパンションカード
WOC 6505A	258円	MTG フォーリンエンパイア	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード
WOC 6508	16686円	MTG ホームランド	60パックセット (1パック8枚入り)	E	エキスパンションカード
WOC 6508A	278円	MTG ホームランド	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード
WOC 6550	3090円	MTG ギフトBOX	1箱(カード20枚入り)	E	スターターデッキ2セット+おはじき
WOC 6506A	1391円	アイスエイジ スターターデッキ	1デッキ (カード60枚入り)	E	スターターデッキ

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は、本誌についている「郵便払込通知票」か、郵便局に備え付けの「郵便払込通知票」でお申し込みください。
＊ご注文の際にはかならず住所、氏名、電話番号、商品名、商品番号、数量、送料、合計金額を忘れずご明記の上、お申し込みください。
●表示価格は、すべて税込みです。
●交換または返品について。お届けいたしました商品が、万一ご注文と異なる商品だった場合や、汚損、破損などといった不良品だった場合は、交換または返品を承ります。
返品について、商品をお届けの際に納品書を同封いたしておりますので、その納品書と、破損状態などお届けになった時点の状況をお書きになって、商品とそれらを必ず同梱してください。宅配便や郵便小包を利用して、読者サービス部までご返送ください。また、ご返送時の送料は当社で負担いたしますので「料金着払い」をご利用ください。
交換または返品のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いします。
●ご入金日から、商品ご到着まで10日～20日ほどかかります。

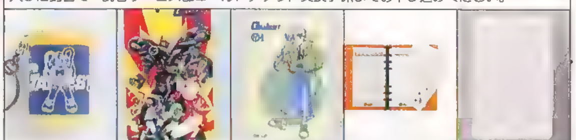
送料

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料（サービス）

◆複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。（単品発送品は個別に加算してください）
送料例：メルティテレカ1枚……100円(A)
MTGギフトボックス1箱……500円(E)
MTGクロニクル4パック……500円(E)
斬紅郎無双剣ビデオ1本……無料(H)
以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円 500円。
お申し込みに必要な合計の料金は、商品の金額10,520円+送料500円=11,020円となります。

ゴールドチケットサービス

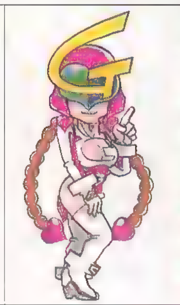
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢、電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



①コインホルダー：10点　②ゲレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社お問い合わせ先:株式会社 新声社 読者サービス部〒101-00 東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ番号:03-3293-9326受付時間:月～金曜日 AM11:00～PM5:00

毒錆戦闘員の叫び



（ゲレンジャーショッキングピンク）
☆はーい！じつは、ここだけの話だけど、ゲ屋東京店に私のフィギュアが売ってるの！

やほー！もうすぐ新学期だね。ゲーメストももうすぐ10周年。記念グッズを企画中なの。みんなも、こんな記念グッズを作って欲しい！ってご意見があるかしらん？もしよかったらお手紙欲しいな。よろしくねん。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02	東京

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 ― 4 ― 9 8 4 2 0

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

料金		特殊取扱	

加入者名　株式会社　新声社　DSB 15

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料	円

払込人住所氏名

郵便番号　（住所・氏名はフリガナをふってください）

※

電話番号（　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 ― 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名　株式会社新声社　DSB 15

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

特殊取扱

受付局日附印

ゲ屋瓦板

1996.4.15

入学シーズン到来！ ときメモ制服でGO!!

メルティでーす。やっとで春！巷じゃ卒業、入学、進学祝いで大さわぎ☆そうよね、春って何だかいいことが起きそうなそんな予感がするのよねー。近々、キミにもいいことあるかも?じゃ、インフォメGO！

コナミ公認！きらめき高校制服発売

来ました、コレですコレ！ファンやコスプレイヤーには涙もののアイテム、きらめき学園の制服が発売されちゃいまーす。冬服、夏服はもちろん、サイズも各種用意！初回特典として校章、学生証のナイスサービス付き！詳しくはお店へ問い合わせてね。3月下旬発売、税込み9800円で絶賛予約受付中でーす!!

地上最強カードゲーム MTG日本語版登場

これまで幾度か紹介してきたカードゲームのマジック・ザ・ギャザリング（通称MTG）。現行は海外版の輸入というカタチでしか入手できなかったのよね。なんたって英語だし、難しそうだし、ワケわかんないし…といったお嘆きの貴兄に超朗報!!

なんとホビージャパン社からMTGの日本語版が発売決定したのです！正規取扱店のゲ屋としては当然全店でこれを強力アピール！やらず嫌いなキミを狙い打ちィ！こんな面白い遊びを彼ら（?）だけに独占させるなんてもったいない☆レッツ・ジョイン・アス！4月10日、全国一斉発売。ちなみに初回分は限定仕様！

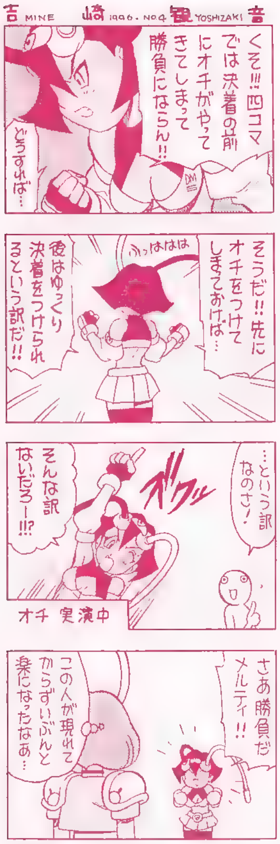
3月下半期のイベントスケジュール

3月の月間イベント	各店でおたのしみ！店頭にて発表いたします！	
16日(土)	全　店	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま大会
17日(日)	全　店	ソウルエッジ大会 システム11でエッジれ！
20日(水)	全　店	MVSリクエスト大会 そーね、例えばパズボブとか…
23日(土)	東　京	鉄拳2ビデオ解説
	名古屋	同上
	大　阪	鉄拳2大会
24日(日)	全　店	リアルバウト大会 ビデオもよろしく！
30日(土)	全　店	ストリートファイターZERO2大会
31日(日)	全　店	月間イベント決勝

※全店イベントは14時開始予定となっております。なお、イベント等に変更があった場合はごめんなさい。



■1996.2.10大阪店VF2大会
そろそろバーチャと言えば3の発売が気になるところ。しかし、2なくして3なし！乗り遅れて指くわえ状態のキミ今が始めどきだ！一台を見つけてホラ、功夫をつめ！



ゲ屋推薦CDコレクション⑩



■KISS／國府田マリ子

TKCA-70195 ¥2500（税込み）
その優しさが一番の魅力。昨年末、ついに渋谷公会堂を超満員にした声優・國府田マリ子。彼女の魅力の原点とも言うべきアルバムがこの「KISS」。歌6曲とインタビューを収録した事実上のファーストアルバムは、発売当時、生産数が極端に少なく、小売店もノーチェックだったため、市場は一時大混乱したほど。なお、渋公の模様を収録した初のライブビデオは4900円で本日3月15日発売。

新商品ラインナップ

3/16～3/31 価格はすべて税込み

CD

3月21日	神凰拳 ▶ポニー ¥1500 ★★
	NINJA MASTER'S～覇王忍法帖～ ▶ポニー ¥1500 ★★
3月23日	國府田マリ子のRadio Canvas vol.3 ▶キング ¥2800 ★★★
	もっと！ときめきメモリアルMAR～featuring早乙女優美～ ▶キング ¥2800 ★★★
	告白／金月真美 キング ¥1000 ★★★★★
	女々しい野郎どもの詩／上田祐司 ▶キング ¥1000
	闘神伝～BEFORE STAGE～vol.1 ▶ビクター ¥3000
3月25日	ワルキューレの伝説外伝 ▶TDK ¥3000 ★★★★

ビデオ・LD・CD-ROM

3月21日	リアルバウト餓狼伝説 ▶新声社 ¥4800Ⓥ ★★★
	▶ポニー ¥4800ⓋⓁ ★★★
	鉄拳2 ▶新声社 ¥4800Ⓥ ★★★
3月29日	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク2 ▶ガイナックス ¥7004 ★★★

コミック・ムック・小説

3月15日	EXムック ヴァンパイアハンター ▶新声社 ¥980 ★★
3月25日	侍魂～斬紅郎無双拳アンソロジー ▶新声社 ¥780 ★★
3月30日	ゲーメストムック ソウルエッジ ▶新声社 ¥1380 ★★★
3月下旬	小説 速攻生徒会～本多十番勝負 ▶新声社 ¥580 ★★★★★

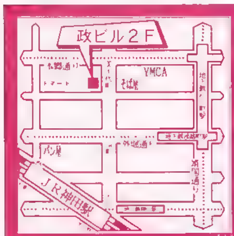
ゲ屋からのお知らせ

イベント参加優先券について
みなさんこんにちは。いつもゲ屋のイベントに参加していただいてありがとうございます。さて、誠に突然ではありますが、ゲ屋では3月のイベントより「優先券制度」を導入いたします。これは、せっかくお店に来ていただいたのに定員オーバーでイベントへの参加ができないということを鑑みて考え出されたものです。イベント参加時に、この欄の左下にある優先券を切り取ってお持ち下さい。参加者が定員オーバーになってしまったとき、優先券をお持ちの方を、順番に優先させていただきます。以下、注意事項です。よく読んで上手に優先券をお使いください。

●優先券は一人何枚でも使用できます。
●優先券は一枚につき、使用は一回きりです。
●複製されたものは効力をもちません。
●イベントへのエントリーは11時から13時までとします。
（ただし、定員に満たないときはこの限りではなく、定員になるまで順番通りエントリーいたします）
したがって13時以降はいかに優先券をもっていてもその効力を宣言することはできません。
●定員がオーバーした時点で、優先券の使用を、エントリー順に宣言していただきます。その際、優先券を使用した人で一杯になったとき、参加できない場合があります。ご容赦下さい。
その他、詳しくは各店へお問い合わせ下さい。

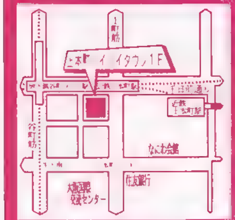
4/15号 優先券②

●東京店・4月の定休日11日



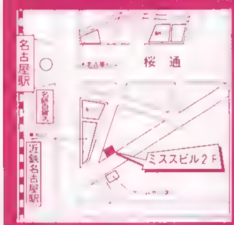
〒101東京都千代田区[illegible]
一政ビル2F
TEL 03-3293-9325
営業時間 11:00～19:00

●大阪店・4月の定休日11日



〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9346
営業時間 11:00～19:00

●名古屋店・4月の定休日11日



〒450名古屋市中村区名駅4-4-19
ミススビル2F
TEL 052-583-2970
営業時間 11:00～19:00

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

掲載する同人誌の選考条件のひとつに、読者に読ませるということを念頭に置いているか、ということがある。同人誌なんだから、好きなものを好きなように描いたって……という人もいるだろう。確かにその通り。だが、ここは売り物を紹介する場なのである（この項、次号に続く）。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、4月30日発売号締め切りは3月20日、5月15日発売号締め切りは4月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「7月15日発売号までに」）（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『〇月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

DROP



NATO発行・巴晃個人誌、B6判24頁コピー、表紙特殊紙。100円の無記名小為替+130円切手にて。

「多そうで少ないマジカルドロップ本。全キャラ出てるギャグオンリーです♡」

マジカルドロップのキャラたちが好き、っていう人向けのお手軽価格本。同好の士は買うべし。フール少なめ。

（〒547 大阪府大阪市平野区加美西2丁目5-6 高窪方 巴晃）

はっぴいばあすでい俺様

すけるっち組合発行、B5版32頁オフ。300円の無記名小為替+270円切手にて。

「日本チーム+庵本です。テーマは誕生日プレゼント♡」



4人の誕生日をネタにしたショートギャグ4本+1本。マンガとしてのギャグというより、彼らの日常の中のギャグをマンガにした感じです。

（〒730 広島県広島市中区吉嶋新町1丁目15-12 野村佳代）

相撲の驚異大百科Vol.1

江戸屋文明堂発行、B5判36頁オフ。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「ストIIXスーパーモードのE・本田対戦研究本。狭く深く追求した一冊です」

対他キャラ攻略ではなく、本田自体の技と当たり判定を追求した本。本田を究めようとする人は必携のデータ本。

（〒177 東京都練馬区石神井町7-15-4 せいぶ荘12号 星野方 江戸屋文明堂）

STREET ANGEL



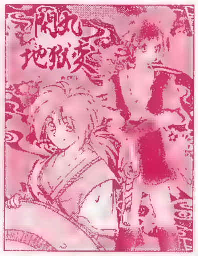
CANCER・O発行、A5判38頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「切れてきた本です（いろんなイミで）」

カイン&エイジ中心の闘神伝ギャグ本。どうやらサターン版のようだ。

（〒982 宮城県仙台市太白区向山1-19-11 近江敦子）

閑丸地獄変



銀有事効屋館発行、B5判36頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「斬スピの閑丸くん本です。ちょっぴり女の子向けですが、男の子でも安心して読めるよ」

閑丸ってかわい〜女の子みたい、っていうノリで突っ走る閑丸くんギャグ本。勢いがあるのと雑なのとが混在している。雑な部分を減らそう。

（〒591 大阪府堺市新金岡町5-7-426 井出原和美）

乱波宿

体内時計屋発行、A5判28頁オフ。500円の無記名小為替+40円切手にて。

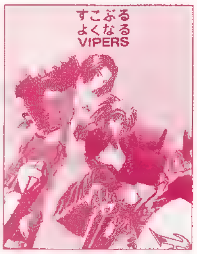
「どこがWHやねん、とつっこまれそうな忍者小説です」

これ、というきっぱりしたテーマやストーリーではなく、複雑な関係や感情を描いた話なので、そこからイメージを膨らませる素材として読むのが正解な作品と思う。

（〒675-11 兵庫県加古郡稲美町加古6478 宮永有子）

すこぶるよくなるVIPERS

ザ・ヤバイパーズ発行、B5判32頁オフ、表紙4色。600円の無記名小為替にて。



「とにかくまず本を出そう！とノリで作った一冊です」

乱暴なノリは良いが、雑に堕している所もややある。内輪ノリをエンターテインメントにもっと昇華させるといい。

（〒246 神奈川県横浜市瀬谷区相沢4丁目13-9 山田慶子）

勝者の資格

バードスクランブル発行、A5判68頁オフ。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「勝者と敗者に分かれた一ハ×超狼の愛憎劇。ヘヴィなテーマの恋愛小説一本立て」

超狼を主人公に、一八を描く。ニーナたちは蛇足で、テーマの散逸があるが、文章は読むのに抵抗ない出来。18禁。

（〒229 神奈川県相模原市田名3310-8 彦坂みどり）

ESCAPE! 2



OfficeNEO発行、B5判52頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「ジャッキーを愛する貴女に読んでいただきたいです」

アキラ×ジャッキーがメイン。やや馴れで描いてしまっている。表現したいものが何なのかを、もう一度、深く考えてみよう。18禁。

（〒720 広島県福山市川口町2-4-3 サンシティ川口102 緒方里恵）

大偽善



Vachicalist発行、B5判92頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替+310円分の切手にて。

「ポリゴンゲームとハンターの18禁です。ギャグもしんみりも鬼畜もアリ！」

頽廃&ブラック色の強い18禁本。フツーのH本に飽きた人向き。18禁未満購入禁止。

（〒114 東京都北区王子郵便局留 鈴木真琴）

C.B.Jim



PONPALAS発行、B5判56頁オフ、表紙&内容4頁カラー。1300円の無記名小為替にて。

「戸川花丸リムルル中心18禁個人誌。カラーページ有」

覇×リムの他、ナコ&ガル、クララなど。18禁。

（〒814 福岡県福岡市早良区賀茂2-17-6-A105 川竹方 C.B.Jim係）

※3月15日号に掲載した「SMILE ON YOU」の通販申し込み受け付けは3月22日までとの指定がありました。申し込みはお早めにどうぞ。

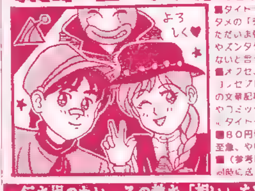
伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合もありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。



「TAITO アーケード ゲーム」本
執筆者 大募集

〒283-01
千葉県 九十九里町 片貝
2196-4
松本 栄守

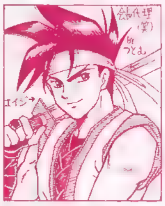


■タイトーファンによるタイトーファンのタメの「究極のタイトー本」を目指して、ただいま執筆者を大募集！！タイトー作品やズンタタを想うと、胸が高鳴って仕方がないと言う熱狂的タイトーファン超歓迎！■オフセ、左とじ、100P超過の予定。コンセプトは「硬派」！。評論文や攻略等の文章記事で勝負します。当然、イラストやコミックもOK！さあ、貴殿も私と一緒にタイトー諸作品を激賞いたしましょう！■80円切手と宛名カードを上記住所まで。至急、やけに詳しい案内書をお送りします。■（参考に貴殿の自信作の原稿のコピーを同時に送っていただければ幸いです）

行き場のない、その熱き「想い」を綴ってみませんか？



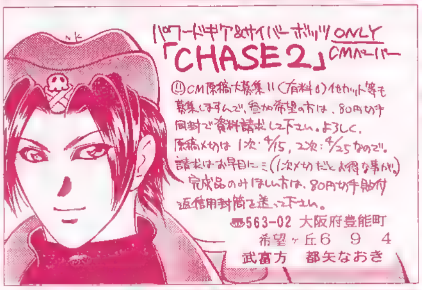




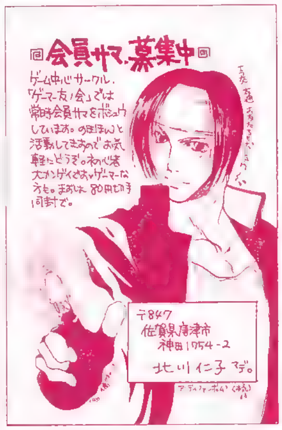
会員様募集！

ゲーム中心よろずサークル（マジカルハウス）では只今会員様を募集しております。会報（イラスト・小説・誌上ゲーム・TRPGリプレイ・特集など）発行を中心に活動しています。興味を持たれた方は80円切手を同封の上、下記までご連絡下さい。

〒350-03 埼玉県比企郡鳩山町楓ヶ丘1-6-2
橋本方 「案内書請求」











──180坪を超えるフロアに200台以上のゲームマシン──

今月の目玉商品

リアルバウト餓狼伝説	¥38,000
バーチャファイター2.1（基板のみ）	¥458,000

雑誌の掲載までに価格の変動もございます。他の目玉商品等も随時入荷致しますのでお問い合わせください。

今月の高価買取商品

ニューアストロシティ	～¥130,000
バーサスシティ	～¥250,000
手相うらない ちょっとみせて	～¥450,000
プリント倶楽部	～¥450,000

UFOキャッチャーEX、アクアパラダイス、UFOプッシャー、UFOプッシャーツイン、レールチェイス2等の大型筐体も、即金にて高価買取致します。業者の方是非ご連絡ください（秘密厳守致します）。台数によっては、日本国内であれば伺います。

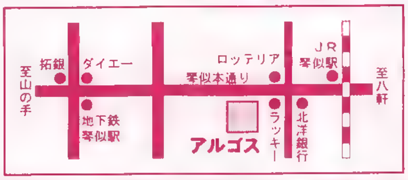
北海道内一円、自社トラック便にて買取り又は配送（設置、改造等）も承ります。

ゲーム基板 筐体etc.
売るときおトク 買うときおトク
アルゴスなら高額査定

●新作ゲームの予約販売も承ります。
●代金は銀行振込か、現金書留でお願いします。
●下取り（ゲーム機の他にもパソコン、AV機器 ...）
●詳しくはTELで聞こう！

ハイスコアラー募集!!

タイムクライシス、ストZERO2、龍虎の拳外伝、………など！
腕自慢のキミ、待ってるよ！



スーパーアミューズメント
アルゴス
SUPER AMUSEMENT Argos

年中無休 10:30～24:00

振込先：北洋銀行琴似支店 普通 0497801 有限会社ウッドマン
〒063 札幌市西区琴似1条3丁目3番14号 ウッドマンビル1F TEL.011-642-7146

ゲーメストムック/EXシリーズVol.4&Vol.5

緊急連続発売!!



THE KING OF Fighters'95™

サターン版

4月1日発売予定

定価980円

©SNK 1995

全キャラクターの技表はもとより、システム解説、CPU攻略、対戦攻略などゲーメストEXならではの洗練された内容で送る究極の1冊。

鉄拳 TEKKEN2™

プレイステーション版



予価980円

3月29日発売予定

©(株)ナムコ

「鉄拳２」の完全なるスキルマニュアルが遂に登場だ！これを読めば、キミも無敵になれる。至極の１冊。

GAMEST WORLD ゲーメストワールド

ワールドは投稿者(キミたち)が創る!!

みなさんお待ちかねVOL.6は3月25日発売!
AB判 540円

もちろん読者投稿も充実!
イラスト、コスプレ、サイドストーリーなど投稿記事も充実!!

RPG大特集

ドラクエ、FFからデビルサマナーまで!
網羅しまくります!!

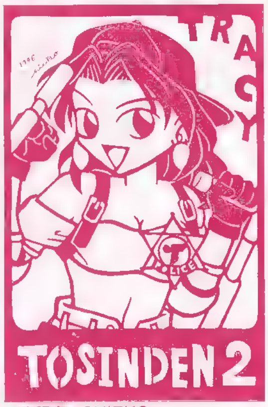
◎おなじみ「メーカーQ&A」や、ワールド独自の「冒険者マニュアルフローチャート」などRPGの魅力の根源に迫る!

常時投稿募集中!

■イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPHOTOなどを常時大募集!

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル (株)新声社ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね



★大阪府 CHIEKO

2大特集



★大阪府 結輝

◎「タカラ+大張正己インタビュー」さらに「ことぶきつかさ猫きおろしイラスト」など充実の内容で、人気ゲーム"闘神伝"の魅力に迫る!

今回の「闘神伝」特集は一味違う!

闘神伝

最新ゲーム情報が満載の

月刊コインジャーナルは

おいらの強～い味方。



たとえば

●基板、筐体が欲しいキミは…
「中古機情報」で、お買い得機をみつけよう!

●新製品やインカム情報が気になるキミは…
「ニューマシンインフォメーション」や、「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に¥1,650(送料込)を入れて送ってネ!

株式会社コインジャーナル
〒530 大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル4F TEL 06-354-9891

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ニューアストロシティ
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+ファイティングバイパーズ組込
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥785,000(税込)
初回￥71,040　￥70,900×11回
初回￥38,280　￥38,200×23回
初回￥27,320　￥27,300×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ セット
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥465,000(税込)
初回￥42,060　￥42,000×11回
初回￥23,320　￥22,600×23回
初回￥18,680　￥16,100×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット
通販価格￥568,000(税込)



CPSⅡマザーボード
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ストZERO (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X―MEN (カート)

初回￥51,412　￥51,300×11回
初回￥28,624　￥27,600×23回
初回￥21,636　￥19,700×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM シャドーオーバーミスタラ セット
通販価格￥368,000(税込)



CPSⅡマザーボード
シャドーオーバミスタラ (カート)

初回￥33,712　￥33,200×11回
初回￥18,124　￥17,900×23回
初回￥16,236　￥12,700×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット
(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格￥498,000(税込)



F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

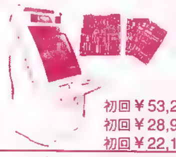
初回￥45,932　￥44,900×11回
初回￥25,064　￥24,200×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

SEGA アストロシティ2 SEGA バーチャファイター組込筐体
(中古)



通販価格￥218,000(税込)
初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット
通販価格￥588,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
サッカースーパースターズ (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回￥53,292　￥53,100×11回
初回￥28,984　￥28,600×23回
初回￥22,176　￥20,400×35回

NAMCO ソウルエッジ ベガ9000DXセット
通販価格￥290,000(税込)

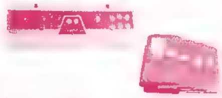
ベガ9000DX
ソウルエッジ
ベガ用ハーネス



初回￥27,260　￥26,100×11回
初回￥14,420　￥14,100×23回
初回￥13,080　￥10,000×35回

CAPCOM CPSⅡボードマスターセット
通販価格￥378,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
シャドーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ストZERO (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X―MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス



初回￥34,652　￥34,100×11回
初回￥20,604　￥18,300×23回
初回￥14,756　￥13,100×35回

NAMCO 鉄拳2NEW Ver,ボードマスター セット
通販価格￥230,000(税込)

ボードマスター
鉄拳2NEW Ver
ハーネス



初回￥21,620　￥20,700×11回
初回￥13,340　￥11,100×23回
初回￥11,460　￥ 7,900×35回

PANATWIN. JALECO セット
通販価格￥168,000(税込)

パナツイン
MEGA32マザー
ゲーム天国 (カート)
P-47 ACES (カート)
スーチーパイ2 (カート)
湾岸戦争 (カート)
ハーネス2本(カート)



初回￥16,012　￥15,100×11回
初回￥ 9,924　￥ 8,100×23回
初回￥ 7,336　￥ 5,800×35回

NAMCO ソウルエッジ ボードマスター セット
通販価格￥280,000(税込)

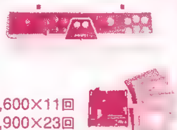
ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス



初回￥26,320　￥25,200×11回
初回￥14,240　￥13,600×23回
初回￥11,060　￥ 9,700×35回

TAITO F3, ボードマスター セット
通販価格￥328,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス



初回￥29,952　￥29,600×11回
初回￥17,404　￥15,900×23回
初回￥11,656　￥11,400×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット
通販価格￥398,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
サッカースーパーヒーローズ (ロム)
ハーネス



初回￥36,532　￥35,900×11回
初回￥20,964　￥19,300×23回
初回￥15,296　￥13,800×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM ストZEROⅡ

☆予約開始
もちろん値引き有り!!

CAPCOM

D&Dシャドーオーバーミスタラ (新品)	値引き有り
ロックマン (新品)	50,000
闘神伝2	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ	60,000
CPSⅡマザーボード	12,000
ストZERO (カート)	35,000
ヴァンパイアハンター (カート)	35,000
サイバーボッツ (カート)	32,000
X-MEN (カート)	25,000
ヴァンパイア (カート)	12,000
ストⅡX (カート)	9,000
ファイナルファイト	20,000
ブラックドラゴン	25,000
バニッシャー	28,000
1943	12,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

セクシーパロディウス (新品・サブ)	96,000
スラムダンク2 (新品・値引き有)	予約受付中
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	値引き有り
沙羅曼蛇2 (新品)	70,000
スラムダンク	40,000
ドラグーンマイト (新品・ロム)	30,000
ドラグーンマイト	60,000
クイズドレミファグランプリⅠ (配線済)	40,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
ツインビーヤッホー (ロム)	15,000
極上パロディウス	30,000
A-JAX	30,000
クライムファイター2	15,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25 000
プレミアサッカー	12,000
パロディウスだ	15,000
ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ (新品)	225,000
鉄拳2 (Ver.B)	180,000
クラッシックコレクション	60,000
スーパーワールドスタジアム95'	60,000
ドルアーガの塔	84,000
マッハブレーカーズ	38,000
マッピー	50,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ファイナルラップR (基板のみ)	35,000
ガントレット (基板のみ)	40,000
V・シュート	10,000
ニューマンアスレチック	12,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
F/A	15,000
ローリングサンダー (ロム)	25,000
スプラッターハウス (ロム)	25,000
タンクフォース (ロム)	10,000
プロテニス (ロム)	12,000

TAITO

ゲキリンダン (新品・ロム)	20,000
パズルボブル2 (ロム)	23,000
ダライアス外伝 (ロム)	34,000
エレベターアクションリターンズ (ロム)	30,000
あっかんべだー (ロム)	28,000
バブルシンフォニー (ロム)	15,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
ニュージーランドストーリー	10,000
達人	8,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
アルカノイド改テトリス	8,000

SEGA

バーチャーキッズ (新品)	値引き有り
ファイティングバイパーズ (音声アンプ付、配線済	400,000
ファイナルアーチ	65,000
バーチャファイターリミックス	57,000
はくはくアニマル	55,000
エシホン探偵事務所	52,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポ	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
Jリーグ1994	18,000
イチダントアール	10,000
所さんのまーまーじゃん	10,000

DECO

スカイファング (新品)	値引き有り
ダークシールⅡ	15,000
ダークシール	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
空手道	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
バックファイヤー	45,000
ワールドカップバレー95'	30,000

IREM

ボンバーマンワールド	28,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
ドラゴンブリード	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

ウルトラ警備隊	25,000
ドラゴンボールZ2	20,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

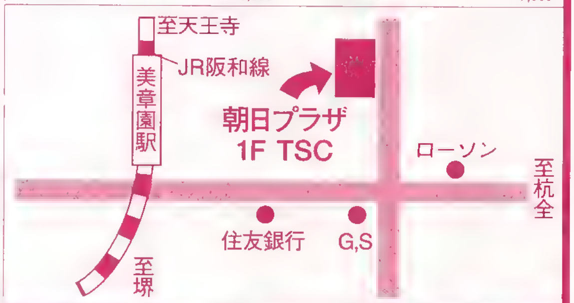
リアルバウト餓狼伝説	値引き有り
MV-1A (新品)	48,000
キングオブファイター95'	35,000
餓狼伝説3	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	8,000
真サムライスピリッツ	2,000

ATLUS

ドンパチ	38,000
ノフソーン	10,000
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	43,000

その他

バイパーフェイズワンNEWバージョン (新品)	70,000
ワールドラリー	30,000
富士山バスター	9,000
がんばれゴンタ2	25,000
レモンエンジェル	22,000
トキョ ン	15,000
達人王	18,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン3	7,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込・・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店(普)19610
相互信用金庫本店(普)0030322

TAMAYA特選おすすめセット！

ストZERO2(カプコン)、龍虎の拳外伝(SNK)、ソウルエッジ(ナムコ)、バーチャファイターキッズ(セガ)が新しく登場！家庭のテレビですぐゲームできます。

ストZERO2スーパーベガセット


ストZERO2
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥268,000
(送料・税込)

初回¥26,176	¥25,200×11回
〃 ¥15,612	¥13,700×23回
〃 ¥13,188	¥ 9,700×35回

ストZERO2シグマセット

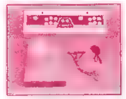

ストZERO2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥264,000
(送料・税込)

初回¥24,948	¥24,900×11回
〃 ¥15,276	¥13,500×23回
〃 ¥11,424	¥ 9,600×35回

ストZERO2バナカスタムセット


ストZERO2
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥238,000
(送料・税込)

初回¥23,016	¥22,400×11回
〃 ¥13,092	¥12,200×23回
〃 ¥ 8,708	¥ 8,700×35回

ストZERO2ボードマスターセット


ストZERO2
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥255,000
(送料・税込)

初回¥24,660	¥24,000×11回
〃 ¥13,370	¥13,100×23回
〃 ¥10,080	¥ 9,300×35回

鉄拳2(中古)スーパーベガセット


鉄拳2(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥253,000
(送料・税込)

初回¥24,596	¥23,800×11回
〃 ¥13,202	¥12,900×23回
〃 ¥10,948	¥ 9,200×35回

鉄拳2(中古)シグマセット

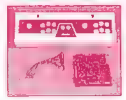

鉄拳2(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥248,000
(送料・税込)

初回¥24,436	¥23,300×11回
〃 ¥13,932	¥12,700×23回
〃 ¥11,368	¥ 9,100×35回

鉄拳2(中古)バナカスタムセット


鉄拳2(中古)
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥222,000
(送料・税込)

初回¥21,404	¥20,900×11回
〃 ¥11,748	¥11,400×23回
〃 ¥ 8,652	¥ 8,100×35回

鉄拳2(中古)ボードマスターセット


鉄拳2(中古)
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥240,000
(送料・税込)

初回¥23,080	¥22,600×11回
〃 ¥13,260	¥12,300×23回
〃 ¥11,340	¥ 8,700×35回

龍虎の拳外伝スーパーベガセット

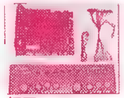

龍虎の拳外伝
MV-1AF
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥215,000
(送料・税込)

初回¥21,180	¥20,200×11回
〃 ¥12,310	¥11,000×23回
〃 ¥ 9,940	¥ 7,800×35回

龍虎の拳外伝シグマセット


龍虎の拳外伝
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥209,000
(送料・税込)

初回¥19,888	¥19,700×11回
〃 ¥11,806	¥10,700×23回
〃 ¥ 9,044	¥ 7,600×35回

龍虎の拳外伝バナカスタムセット


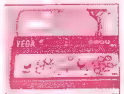
龍虎の拳外伝
MV-1AF
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥182,000
(送料・税込)

初回¥17,924	¥17,100×11回
〃 ¥10,688	¥ 9,300×23回
〃 ¥ 8,512	¥ 6,600×35回

龍虎の拳外伝ボードマスターセット


龍虎の拳外伝
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥201,000
(送料・税込)

初回¥19,632	¥18,900×11回
〃 ¥11,134	¥10,300×23回
〃 ¥ 9,016	¥ 7,300×35回

ストZERO (中古) スーパーベガセット


ストZERO (中古)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥124,000
(送料・税込)

初回¥22,424	¥22,200×5回
〃 ¥12,768	¥11,600×11回
〃 ¥ 8,116	¥ 6,300×23回

ストZERO (中古) シグマセット


ストZERO (中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥120,000
(送料・税込)

初回¥21,620	¥21,500×5回
〃 ¥11,540	¥11,300×11回
〃 ¥ 7,780	¥ 6,100×23回

ストZERO (中古) バナカスタムセット


ストZERO (中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥94,000
(送料・税込)

初回¥17,144	¥16,800×5回
〃 ¥ 9,608	¥ 8,800×11回
〃 ¥ 5,596	¥ 4,800×23回

ストZERO (中古) ボードマスターセット


ストZERO (中古)
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥110,000
(送料・税込)

初回¥19,860	¥19,700×5回
〃 ¥11,220	¥10,300×11回
〃 ¥ 6,940	¥ 5,600×23回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800(新発売)


通販特価¥27,700
(代引、送料・税込)
21P3チャンネル
セレクター¥4,500
21P4チャンネル
セレクター¥5,000

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

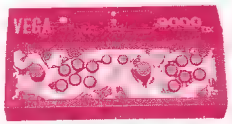
RAS-HD ¥14,500


PS用アダプター¥3,500
MSX用アダプター¥25,000
21P 3チャンネル
セレクター ¥4,500
21P 4チャンネル
セレクター ¥5,000

スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PC-TV45X・35X、FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khzモニタ

SUPER VEGA21 特価


サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

VEGA9000DX 特価 (大巾値下)


バーチャファイター2 (中古)
¥480,000



他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。

カプコンQ-グランダム25(中古)
¥118,000



ストZERO2組込	¥290,000
鉄拳2組込	¥304,000
SストⅡX組込	¥142,000
Vハンター組込	¥164,000
ストZERO(古)組込	¥178,000
マーヴル(新)組込	¥235,000

分割払いが出来ます。
消費税込みの価格です。
注!!送料が別途かかります。

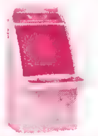
カプコンステイタス18 (新品)
¥78,000



ストZERO2組込	¥264,710
鉄拳2組込	¥260,000
SストⅡX組込	¥108,000
Vハンター組込	¥130,000
ストZERO(古)組込	¥144,000
マーヴル(新)組込	¥213,000

分割払いが出来ます。
消費税込みの価格です。
注!!送料が別途かかります。

セガニューアストロシティ(新品)
¥250,000



通販特価¥235,000
(2L12Bバ付・税込)

ストZERO2組込	¥385,000
龍虎の拳外伝組込	¥389,500
ソウルエッジ組込	¥480,000
ストZERO組込	¥290,000
鉄拳2(古)組込	¥420,000

消費税込みの価格です。
注!!送料が別途かかります。

特選格安基板

超お買得

ザキングオブドラゴンズ	¥12,000
戦場の狼Ⅱ	¥15,000
ストZERO (ロム)	¥30,000
スパイナルブレーカー	¥3,000
スラップショット	¥6,000
ニューマンアスレチック(4Pハ付)	¥10,000
登竜門	¥18,000
ドッヂボール	¥2,000
サムライ斬紅郎無双剣	¥8,000
KOF'95	¥28,000
ゴールデンアックスⅡ	¥25,000
グロブダー	¥58,000
トライゴン	¥15,000
フラッシュポイント	¥3,000

カプコン

1941	¥38,000
エイリアンVSプレデター (ロム)	¥38,000
X-MEN (ロム)	¥20,000
エリア88	¥55,000
闘神伝2	¥45,000
闘いの挽歌	¥18,000
虎への道	¥8,000
ナイツオブザラウンド	¥12,000
トライゴン	¥15,000
ファイナルファイト	¥12,000
ブラックドラゴン (US)	¥18,000
マッドギア	¥5,000
マッスルボマー	¥12,000

ナムコ

アサルト (ロム)	¥58,000
インディアナジョーンズ	¥40,000
オーダイン (ロム)	¥22,000
ギャプラス	25,000
バックランド (海外)	¥55,000
ギャラガ (海外)	¥15,000
グレートスラッガーズ	¥3,000
グレートスラッガーズ'94	¥5,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥12,000
スプラッターハウス	¥30,000
タンクフォース	¥8,000
ダートフォックス (ロム)	¥8,000
ドラゴンスピリット (ロム)	¥35,000
バーニングフォース (ロム)	¥25,000
バックランド	¥58,000
バックマニア (ロム)	¥28,000
ビストル大名の冒険	¥8,000
ベラボーマン (ロム)	¥48,000
マーベルランド (ロム)	¥25,000
ボスコニアン	¥40,000
未来忍者 (ロム)	¥35,000
メルヘンメイズ (ロム)	¥25,000
モトス	¥58,000

コナミ

イーアルカンフー (海外)	¥12,000
グリーンベレー (海外)	¥10,000
魂斗羅 (海外)	¥15,000
極上パロディウス！(ロム)	¥5,000
サーカスチャーリー	¥8,000
沙羅曼蛇	¥25,000
ザ・ハスラー	¥3,000
ビデオハスラー	¥2,000
スーパー魂斗羅 (海外)	¥25,000
ストラテジーX	¥8,000
ツインビーヤッホー！(ロム)	¥5,000
ときメモ対戦ぱずるだま	¥118,000
対戦ぱずるだま (ロム)	¥5,000
ビットファイター	¥8,000
マンハッタン24分署	¥5,000

リングの王者	¥5,000
ロードファイター	¥10,000
ロックンロープ	¥18,000

タイトー

鳴呼栄光の甲子園 (ロム)	¥1,000
アルカノイド (センサー付)	¥12,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	¥15,000
カイザーナックル (ロム)	¥2,000
ガルメデス	¥5,000
キック&ラン	¥2,000
クイズシアター (ロム)	¥3,000
クイズ地球防衛軍 (ロム)	¥1,000
ジャングルキング (海外)	¥25,000
スーパーマン	¥18,000
スペースインベーダーDX	¥20,000
タイガーヘリ	¥5,000
ダライアス外伝 (ロム)	¥28,000
チャイニーズヒーロー	¥5,000
デッドコネクション (ロム)	¥5,000
ハットトリックヒーロー'95 (ロム)	¥3,000
バブルシンフォニー (ロム)	¥5,000
バブルボブル	¥25,000
ヒットジアイス	¥18,000
ピンボールアクション (H付)	¥5,000
フービー	¥8,000
ファイナルブロー (ロム)	¥3,000
フェニックス	¥25,000
ヘビーユニット	¥5,000

セガ

アフターバーナーⅡ	¥28,000
エイリアンストーム (ロム)	¥5,000
エンゼルキッズ	¥15,000
クイズゴーストハンター (ロム)	¥2,000
クラックダウン (ロム)	¥5,000
グランドクロス (P付)	¥12,000
コットン	¥25,000
ゴールデンアックス	¥12,000
ザクソン	¥6,000
忍	¥12,000
スタックコラムス	¥3,000
ソニックザヘッジホッグ (ロム)	¥8,000
タントアール	¥5,000
バーチャFリミックス (ロム)	¥5,000
ぱくぱくアニマル (ロム)	¥5,000

その他

オーマイガァー	¥5,000
カルノフ	¥8,000
カンガルー	¥15,000
リアルバウト餓狼伝説	¥45,000
セーラームーン	¥38,000
タンクバスターズ	¥3,000
ダブルドラゴン	¥3,000
ラリーX (海外)	¥40,000
バーニングライバル	¥28,000
パイパーフェイズ・1	¥58,000
P-47 ACES (ロム)	¥5,000

新製品

ストZERO2 (ロム)	¥119,000
ソウルエッジ (H付)	¥235,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ (ロム)	¥119,000
龍虎の拳外伝	¥98,000
バーチャファイターキッズ	予約受付中
レイストーム	予約受付中
セクシーパロディウス (ロム)	予約受付中
サイキックフォース	予約受付中
ソニックザファイターズ	予約受付中
ゼビウス (3D/G)	予約受付中
ナムコクラシックVol.2	¥128,000
戦国ブレード	予約受付中

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます(印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください)。

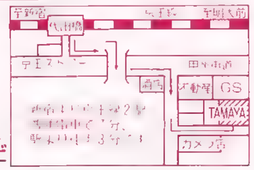
TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！



ブロッコリーインフォメーション vol.9

新作アミューズメントソフト展示・即売会始動す!!

1996年4月21日（日）10：00〜16：00
会場　池袋サンシャイン文化会館2F

Japan Amusement Computer Software Market
JACOM
ジャコム



画：うめつゆきのり

JACOM'96
ジャパン アミューズメント
コンピューター ソフトウェア マーケット

主催　株式会社ブロッコリー
「JACOM実行委員会」

入場料　1000円
（当日券のみ）

後援　ソフトバンク株式会社
「On Hand事業室」
株式会社ソフマップ

協賛　出展各社

運営協力　株式会社ブロックス
株式会社コスチュームパラダイス

お問合せ
株式会社ブロッコリー
（月〜金　10：00〜17：00）
TEL03-5387-6781

コスパ in ツインスター4

1996年3月23日（土）13：30〜17：45
場所：ツインスター（東京都新宿区神楽坂2-11）
前売：3000円（当日：男性4000円 女性3500円）
全国のチケットぴあ（03-5237-9999）または渋谷コスパショップ（03-3770-3383）
にて好評発売中。

コスパ in ヴェルファーレII

1996年5月5日（祝）12：00〜17：00
場所：ヴェルファーレ（東京都港区六本木7-14-32）
前売：3500円（当日：4500円）
3月25日より全国のチケットぴあ（03-5237-9999）または渋谷コスパショップ
（03-3770-3383）にて発売予定。ツインスター4の会場でも前売り致します。

会場の都合により
ヴェルファーレは
写真撮影禁止とさせて頂きます。

お問合せは、☎03-5387-6781ブロッコリー コスパ実行委員会まで


ドドドドドド
な…なんて莫大な「気」の放出!
まずい…!!逃げなきゃ!!
ガガガガ
ストリートファイターZERO
こッ…こらヘッドリングを引張るな!!
うるさいわね!!このままあなたを放っとく訳にもいかないでしょ!?



STREET FIGHTER ZERO
1
「ストZERO」第1巻は大ヒット発売中!!
強大無比!!!!!!
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
©CAPCOM 1995
Round.14
中平正彦

ストZERO1巻は定価550円にて大ヒット発売中!!




何処かで「人」が生まれればまた何処かで「人」は死ぬ!!
そうした微妙な平均を保ちつつ「人の世」は時を刻んできた…
しかし「人の世」は気まぐれに自らの平均を乱す存在を生み出す
臨
兵
闘
者
皆
陣
列
在
前


「人の世」は
そうした存在を
新たな起点とし
歴史をつづって
きたのだ
良きに付け
悪しきに付け…
だが
これらの人々が
ことごとく
非業の死を
むかえるのは
何故なのか!?
俺は格闘家だ!!
「殺意の波動」など
欲しくはなかった!!!
そんなことは
知らん!!!

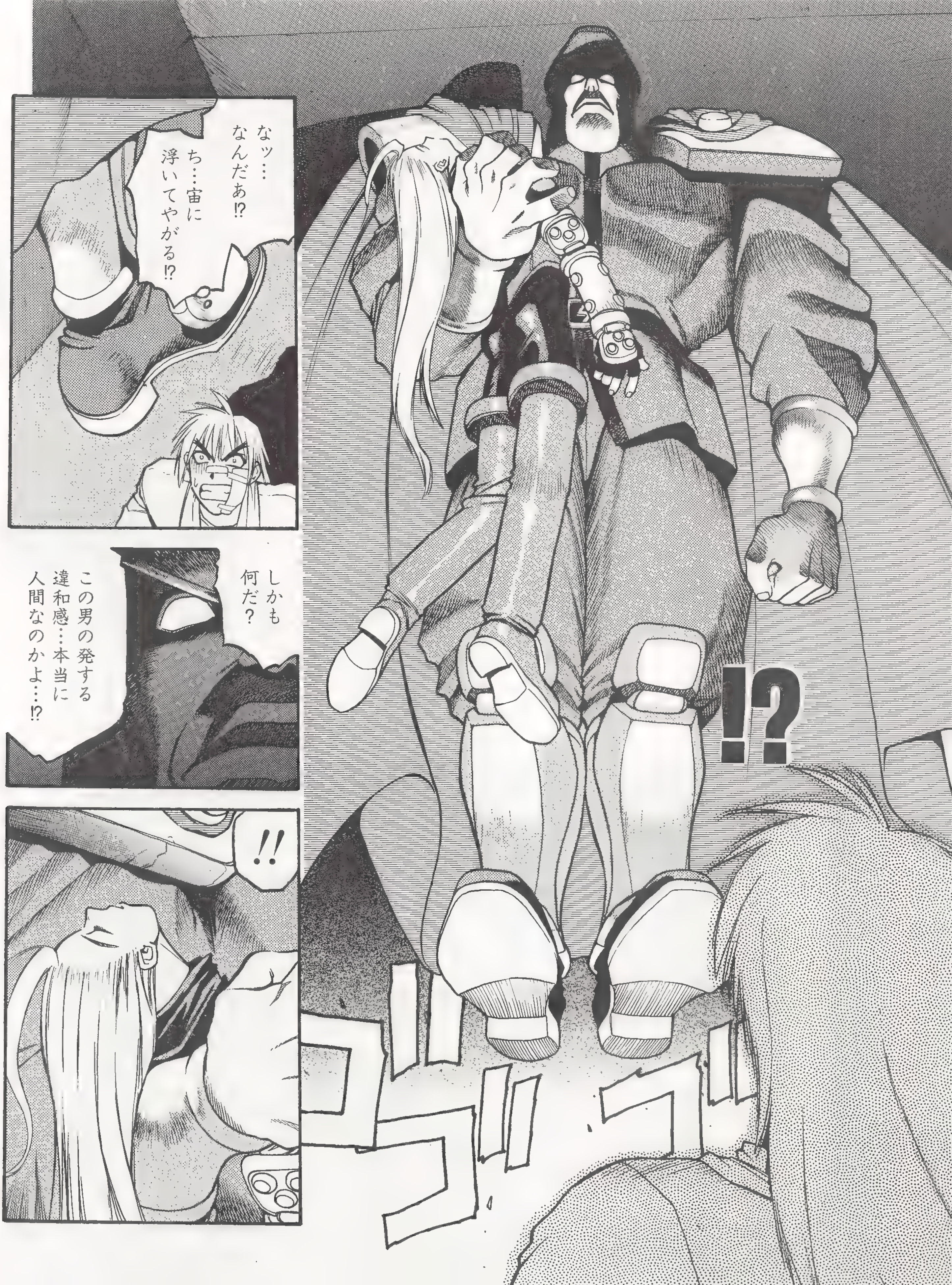

まだ分からぬかリュウ！
お主が常に格闘家として在りたいと望むように…
「人の世」もまた必要以上に歴史を乱されることを望んではいないのだ
即ち!!!
「人の世を乱す者」はその役目を終えると共に「人の世」から消えねばならぬ！
……
リュウ…？


「人の世を乱す者」を
倒すために
唯一「人の世」が
得た力…それが
「殺意の波動」
なのだ!!



く……
ズズ…
リュウ!?!
瞬獄殺を…破ったというのか?
ガイ!恐るべき男よ…!
これぞ
武神流!!

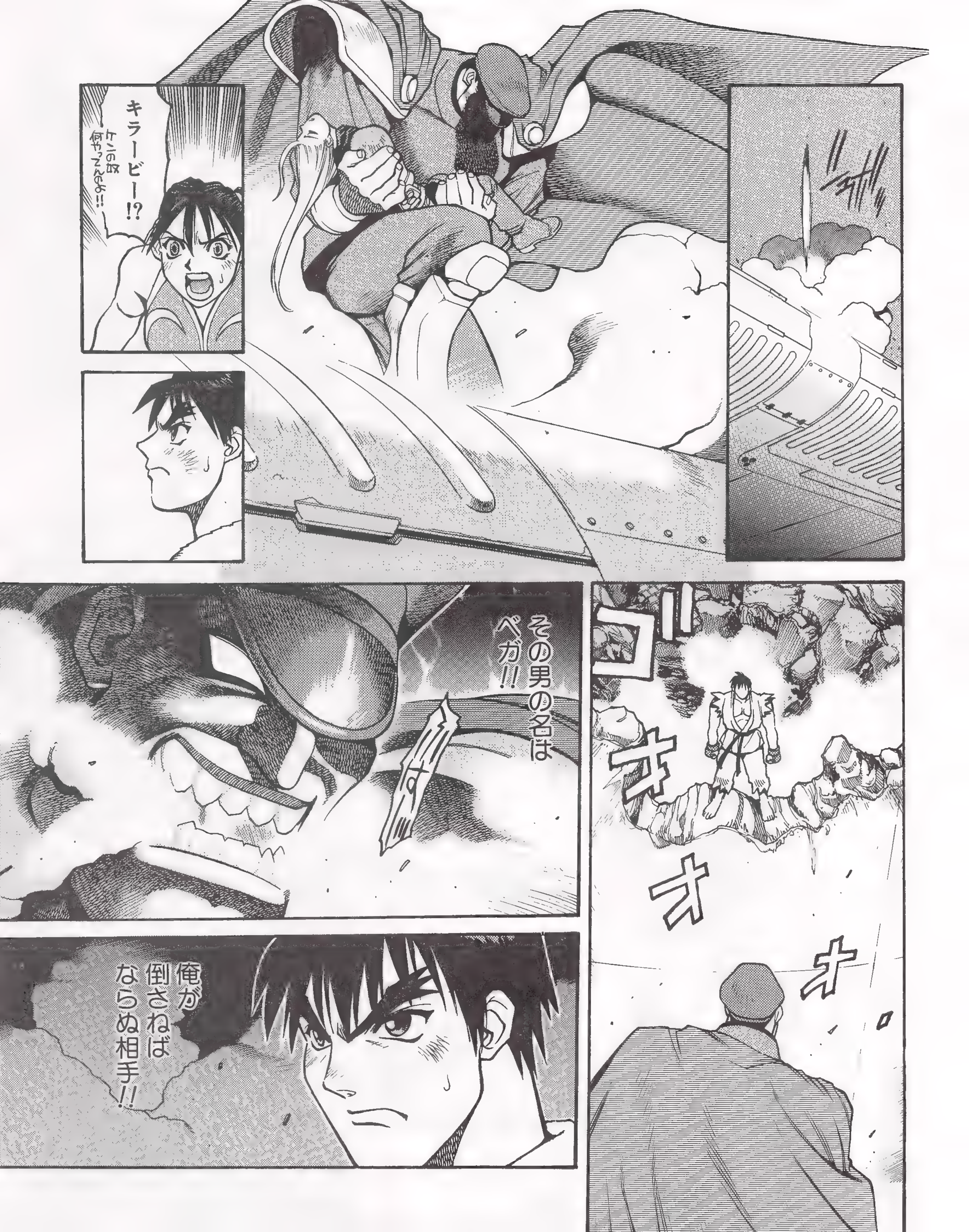

リュウよ…
お主には
倒さねばならぬ
相手が居る
一人の格闘家として
…希望や苦悩を
かかえた「人」のまま
闘え！
その時こそ
「殺意の波動」は
お主の味方
となる!!
!!
倒さねば…
ならぬ
相手…
……


!?
ゴゴゴ
なッ…
なんだあ⁉
ち…宙に
浮いてやがる⁉
しかも
何だ？
この男の発する
違和感…本当に
人間なのかよ…⁉
!!


おい
キラービーをどうするつも…
わッ…
うわ!?
ズズッ
ウソだろ…


ズズズズ


なによ これ!?
これは「シャドルー」の移動要塞!!
あそこを見ろ!!


キラービー!?
ケンの奴
何やってんのよ!!
その男の名はベガ!!
ゴオオオ
俺が倒さねばならぬ相手!!



ベガ様!!
「殺意の波動」を持つリュウは敵としても味方としても危険すぎます!!
あのいまいましいガイも屋敷におります!!まさしく一網打尽の好機!!
この移動要塞による砲撃の許可を!!


うろたえるな
バルログ
我が存在を
おびやかす
「殺意の波動」の
持ち主…
奴ごときではない
な…!!
世迷い言を!!!
「殺意の波動」を
持つ者が
他に居るハズは
ござらん!!
万が一 居たと
すれば
「人の世」は
さらなる
混乱をきたす
でござる!!
フフ…
ゴゴゴゴゴ


リュウよ…お主何か存じておるな？
「拳を極めし者」…「殺意の波動」を持つ男…他に居るとすれば奴しかいない!!
「拳を」
「極めし者」だと？
ゴゴゴゴ
我は拳を極めし者なり──!!
最大の試練がリュウの心を揺さぶる!!!
NEXT!!

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第43回

文・四コマ
佐竹雅昭

学生のみんなはもう春休みに入っているんじゃないかな？このお休みをつかって旅行へ行く人も多いはず。飛行機や車もいいけど、列車でゆっくりのんびり行く旅行も、意外なものが見つかっていい感じだよ。



駅弁を考察する

最近の若い人たちは駅弁について考えたことがあるのだろうか？

別に深く考えても仕方がないが、やっぱり日本古来からいて私の感想を述べてみたい。

まだ私が子供の頃、遠くまで旅行をするときには電車か船しか使わなかった。

特に電車を利用するほうが多かったように思うが、そのおかげでおいしい駅弁が食べられることができた。

各駅でそれぞれ土地のカラーを出した弁当を販売しにくる。さぁー次の駅に着いたらあの弁当を買うぞー！

しまった！前の駅の弁当にすればよかった！

などと電車に乗っている楽しみがあったのだ。

「弁当ー弁当ーぅ！」

停車時間内におじさんが肩から弁当をぶらさげながら叫んでいた。

「おじさん。カニ飯弁当ちょうだい！」

電車の窓からこちらも叫ぶ。

これが電車に乗る醍醐味でもあった。

そう言えば乗り物が発達し、とても便利になった分、弁当に対する思い入れが少なくなってきたのではないだろうか。

新幹線や飛行機やらで便利になったのはいいが、弁当の味まで軽いものになってきたみたいだ。

新幹線を多く利用する私にとってやはり駅弁は必要品だ。それなのにちっともおいしくない。

これは大問題なのだ。

どうしてこんなにおいしくなくなったのだろう。

おそらくそれは商品の簡略化だろう。

パッケージは格好良く、そして、そこには品も感じられるが、一番肝心な中身の味が低下している。

恐らくそれは、商品の機械化がそうさせたのだろう。

やっぱり弁当には、手作りの味が大切なのだ。匂い、色合い、めばえが完全であること。

もう、それだね。

長時間の長旅を少しでも和らげてくれる。それが駅弁の役割であり使命なのだ。そこには小さな「般若湯」がつけばいい。

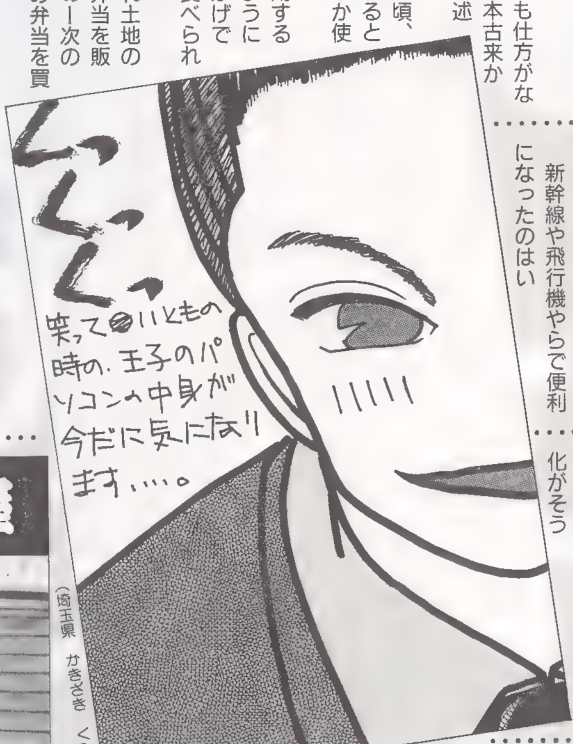
昔味わった駅弁。

確かに、古くさいといえば古くさいが、そこには幼き頃に味わった、時代があった。

とにかく私は、旨い駅弁を求めて、旅に出ようと思う。四国四十八カ所。

さらに全国津々浦々制覇し、わかったことは「ごはん」。

とにかく、駅弁をもう一度考えてみようじゃないか。



（埼玉県　かきざき　くみさん）

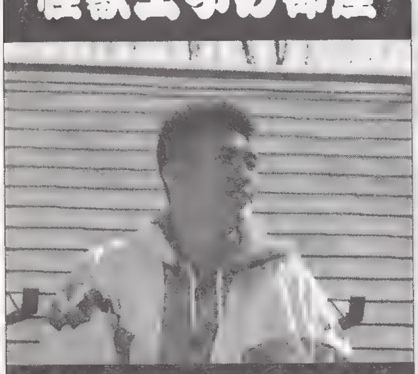
ポエム

三者会談

ベートーベン。
ならびに漫画喫茶。
茶飲み友達、
ああ、三者会談。

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　自称「マルチおとこ」大阪府出身　A型　計４コの世界タイトルを保持。レギュラー「天才たけしの超元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など

お便り募集　㊝コーナーでは我らが王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ゲーメスト／コインジャーナル共催

第8回ゲーム懸賞論文 第2席

ゲームセンターの進むべき原点

稲村　弘幸さん（東京都・24歳）

変わりゆくもの

　最近のゲームセンターは本当にきれいになったと思います。掃除をしてあるのはもちろんのことですが、外観的にも驚くほど凝った看板や壁なども見受けられ、中へ入ると少々場違いな自分を見つけることもしばしばです。

　このことがもたらした様々な良い点があります。私が一番に感じるのは、男だからかもしれませんが、女性客が増えたことです。ゲームセンターでナンパをする気はありませんが、やはりむさくるしい男所帯よりも見栄えはずっといいのではないでしょうか。

　今でも女性の方々はゲームセンターに入りづらい傾向にあるようですが、昔に比べればずいぶんとましになったと思います。昔のゲームセンターというのは画像の性能が今より悪く、光が強いと画面が見にくくなる為に照明をかなり暗くしていたところが多くありました。これがどうも他人の目にはあまり良い印象を与えずに、ここに来る人間は落ちこぼれのレッテルを貼られることも多かったようです。実際、不良のたまり場になることも多く、女性客だけでなく子供たちにまで怖いというイメージを定着させてしまいました。

　しかし近年の画像の進歩は明るい照明にも耐えうるものとなり、明るいゲームセンターが増えてきました。当然ゲームをする以外のところもよく見えるようになり、次第に内装なども美しく変わってきました。

　またこれらの外観を保っていくためにはどうしても人手が必要になります。この人員増強がやがては犯罪防止に役立ち、不良というものを作り上げることを阻止していったように思います。

　けれどもそういった進歩や改善も一度植えつけられた悪い先入観を変えることはなかなかできません。たとえその人自身が怖い体験をしていなくても、誇大された噂や流言飛語でさえゲームセンターへ入るということに二の足を踏ませてしまうと思います。そのような状況では、たとえどんなに面白いゲームを入荷したところでその面白さを伝えることができません。このような状態を改善したのがファミコンを筆頭とした家庭用ゲーム機ではないでしょうか。

　ゲームセンターに行ってみたいけど怖くて行くことができない、そんな人たちに家庭用ゲーム機というのは小さなゲームセンターなのかもしれません。もちろん家庭用ゲーム機にあるゲームがすべてゲームセンターにあるわけではありませんし、その逆もまた然りです。でもゲームをするという点でどちらも共通しています。このような人たちにとってはきっとどちらであるということはあまり重要ではないでしょう。

　そして、小さなゲームセンターからいよいよ外へ飛び出そうという気が生まれてくる人もいるでしょう。少し飛躍しすぎかも知れませんが、女性客の多くはこのような流れにのってゲームセンターへ登場ということになったのではないでしょうか。また女性客だけでなく、小さな子供たちや大人まで含めたところもです。恐怖はないにしろ、ゲームにあまり興味のなかった人たちもゲームセンターに行くようになったのは家庭用ゲーム機でプレイしたからという理由も多いはずです。

　最近では次世代機と呼ばれる高性能マシンが登場し、現在のアーケードゲームと大差ないものさえあります。このような時代の流れを見るかぎり、アーケードゲームが進歩すると共に家庭用ゲーム機も際限なく発展することでしょう。

プレイヤー層の変化とジェネレーション・ギャップ

　時間が経つというのは長い目で見ると、世代が交替していくということです。ゲームの世界も、ゲームを知らない世代からゲームを知っている世代へと移り変わっていきます。そうなると生まれてくる子供も年老いた老人もゲームを通じてコミュニケーションがとれる未来がやってくるのではないでしょうか。

　しかし残念ながら現在ではそんな状況下にはなく、大人と子供の間でゲームはゲームは理解しあえない異文化として存在しています。

　現在のゲームセンターをのぞいてみますとほとんどが学生を中心としたプレイヤーであり、社会人というのはほんの一部にすぎません。その一部もたいていが20代の人たちであり、それより上の方というのは女性客を見る以上に難しい状態です。これはどういうわけでしょう。

　答えは単純です。ゲームというものは子供が遊ぶものという考えを大人も子供も持ってしまったからです。

　インベーダーブームが到来した頃、プレイヤーはもっぱら財力のある大人たちでした。しかし、物価の上昇率や景気に対し、不変の一コインの値段を考えると金銭面の負担が徐々に軽くなっていったと思われます。すると当時では考えにくかった「おこづかい」という中で遊べる子供たちにスポットが移っていくわけです。

　子供たちにとって大人たちより完全に優っているものといえば時間です。大人たちも全くないわけではありませんが、仕事などをしていると自然と自分で自由にできる時間は少なくなり、さらにその時間も家事などの生活に割かれることもしばしばです。

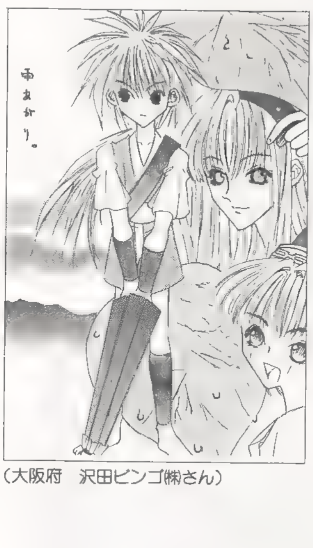
　そしてインベーダーブームの頃は一プレイがたいてい数分と短かったのですが、次第に一時間を要するゲームも増えてきました。加えて、ゲームはより複雑になっていき、遊ぶ準備まで時間を使わねばならないややこしいものまで出てきました。

　以上のような理由から、だんだんと大人の姿はゲームセンターから消えていってしまいました。そのうちに子供たちの間でゲームは進化していき、昔ゲームをやったことがある人でさえ、うかつに手を出せない状況になってしまいました。これではゲームを知らない世代には全く次元の違う話なわけです。

　あとは自己防衛をするしかありません。すなわち、ゲームとは子供のするものであり、大人のするものではないというわけです。

　このような考えのもと、やがてゲームを生まれながらにして知っている世代で世界が形成される未来が来るとします。しかし、たとえ将来そうなろうとも私は現在を生きる人にゲームの面白さを知ってもらいたいし、それはゲームを知っている人にとっての義務だと思うのです。

　残念ながらこの義務を果たそうというのは大変難しく、長期間の構想では何もできないままに未来はやってきてしまいます。この問題は個人レベルで解くにはあまりにも大きすぎるものです。個人個人の意識も必要ですが、やはりここは業界全体で取り組むのが適当だと思います。



（大阪府　沢田ビンゴ㈱さん）

ギャンブル業界に学ぶイメージチェンジ

ゲーム業界、特にアーケードゲーム業界というのは一般にはギャンブル業界と一緒に見られることが多く、以前私がギャンブルをする人にゲームのことを尋ねたら、同じ面白さだったらお金のもうかるほうを選ぶという答えが返ってきました。両方やったことのある人ならば、この二つの「面白さ」は明らかに違うのがわかるハズなのですが、どうやら見ただけでは区別はつかないようです。

さらに突っ込んで話してみると、ゲームセンターがパチンコ屋の近くあるいはパチンコ屋の場所に建てられることが多く、カジノのようなイメージを作りだし、やはり初めに述べたような先入観を抱いているらしいのです。そういわれると納得できるところも多く、一般の人のゲームセンターの印象というのはそのようなものだと受け止めていました。

この会話を交わしたのはかなり前で、実はこの後にギャンブル業界はかなり変わっていったのです。

パチンコ屋は暴力団とのかかわりを断ち切ることに努め、店内を明るくし、やり方なども丁寧に教えてくれたりしてさわやかでクリーンなイメージを作り出している店が多くなりました。競馬をはじめとした公営ギャンブルもCMなどを使いながら、やはりクリーンなイメージを作り出していいます。その結果ギャンブル業界は女性の方々の割合を増やしかつ動員人数も以前より確実に増やしています。

このような流れを見ると、ゲーム業界が進歩してきたルートと同じ部分を多々見ることができます。違う点といえば、法で定められている年齢制限があるため、子供は参加できないところですが、ゲームソフトなどで疑似的にその体験を今ではすることができるようになり、法の壁を越えて楽しんでいる姿を見かけるようになりました。そのようなところを見ると、ギャンブル業界はゲーム業界よりも一歩抜きんでているように私は感じます。

いいところは吸収していくべきです。いろいろ注目すべきところはあり、考えているとパチンコ屋の前で入っていく客に「いらっしゃいませ」と声をかける店員の姿が目に入りました。

記憶をたどってみても、ゲームセンターにおいては声をかけられたのは馴染みになっていた店だけで、あとは視線を合わせても知らんぷりでした。むしろ何かしでかすのではないかと懐疑的な目で見られるほうが多かったのです。

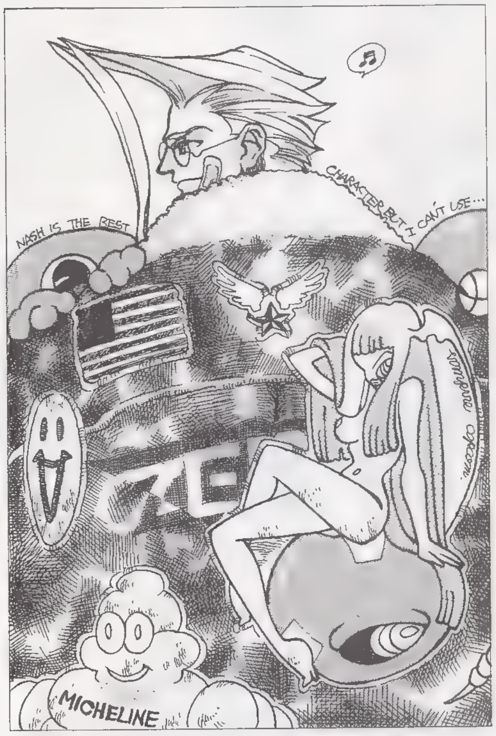
ゲームセンターの中で物を売るという仕事はほとんどありません。しかしプレイヤーはお金を払って遊んでくれる客であることは間違いありません。その客に向かって「いらっしゃいませ」と挨拶することは決して不思議ではないし、むしろ当たり前のような気がします。いろいろなイベントをして人々の興味をひくのも大変いいことですが、この基本的な行動をやはりすべてのゲームセンターで見られたら、またそれぞれの先入観をふりはらうことができるのではないでしょうか。

先日、このことを実行している店に初めて出会いました。その時に得た喜びをぜひゲームをするみなさんに、そして今までゲームに縁がなかったみなさんに感じてもらいたいと思います。まずはできることから始めましょう。未来を待つのではなく、現在を未来にするために。

講評

ゲームセンターの進むべき道…という、そのタイトルどおりの内容ですね。これからゲーセンがどうなっていくのかという目安としてギャンブル業界を例としてあげているのが非常にわかりやすく感じます。

あとは、総合的な「説得力」を感じさせてくれるような内容であれば、第1席以上を狙えたかもしれませんね。次回応募されるときは、そのへんを考えてみてください。（松井）



（千葉県　まりお君）

基板格安！通販 Pro Shop & システムIII!!

必ず在庫リストを請求して → お気軽にお電話ください → ご予約後は早くて安心銀行振込

★リスト請求の方法
・郵便の場合、お名前、ご住所、お電話番号を記入した紙と80円切手を1枚送ってください。折り返し最新リストを郵送します。
・FAXの場合、お名前、ご住所、お電話番号、FAX番号を紙に書いてFAXで送ってください。折り返し最新リストをFAXします。
★どちらの場合も次回リストからは毎月自動的に郵送されます。
(記入もれの無いようご請求ください)

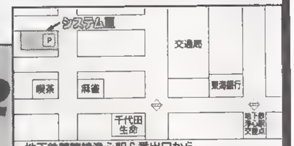
★必ず最初に、リストをご覧になっている事とお名前をおっしゃってください。(重要)
★在庫の有無と価格を確認してください。
★お電話でご予約OKです。
(ただし原則としてキャンセル・変更はご遠慮ください)
もしもし

★ご予約の際お伝えした金額を銀行からお振込ください。
東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー
・東海銀行以外からお振込の場合「電信」でお願いします。
・振込手数料はご負担ください。
★振込確認次第すぐに宅急便で発送します。
(トラブル等がありましたら到着後8日以内にお電話ください)

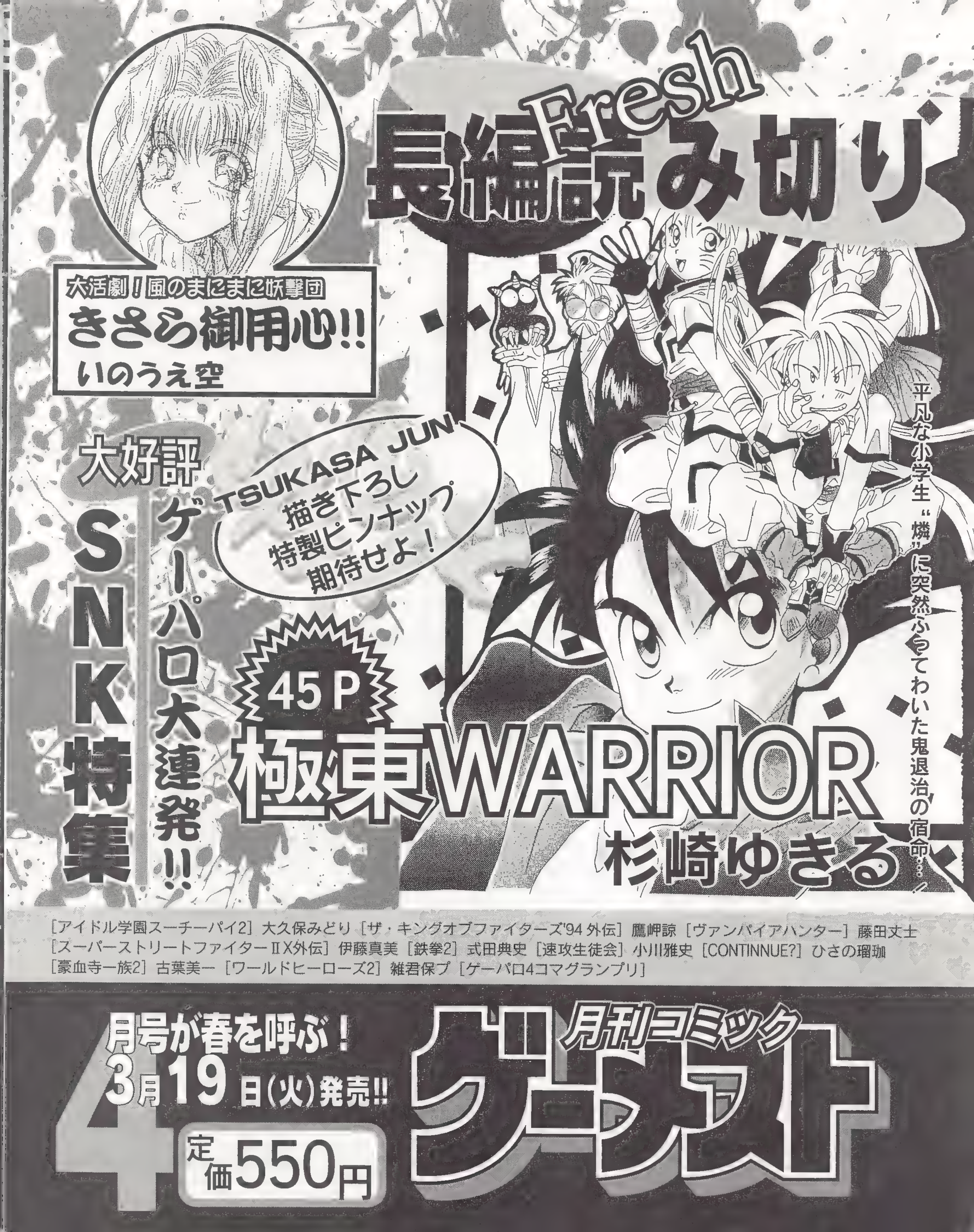
★ちょっと前の在庫リスト★
(今回は2月中旬全国に発送したリストから抜粋しました)

R-TYPE LEO	¥15,000
エンゼルキッズ	¥45,000
究極タイガー（海外版）	¥15,000
クロスシューター	¥5,000
恋のホットロック	¥65,000
鮫！鮫！鮫！（2P版）	¥30,000
沙羅曼蛇2（GXシステム付中古）	¥110,000
シーファイターポセイドン	¥25,000
ジャイラス	¥25,000
ストZERO2	要予約
スペースチェイサー	¥60,000
タッパー	¥45,000
チェイスH.Q.（P無）	¥8,000
ハイパーオリンピック	¥8,000
バーチャファイター2(ニューアストロ筐体)	¥400,000
パズルボブル2（カセット）	¥20,000
ヘビーメタル	¥65,000
MJ－12（F2）	¥10,000
リーサルエンフォーサーズ（P無）	¥10,000
リブルラブル	¥35,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(MVS)	¥20,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(MVS)	¥20,000

きゅ～ システムIII
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX(052)523-4432
10：00a.m.～20：00p.m.年中無休です。



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F、P有


大活劇！風のまにまに妖撃団
きさら御用心!!
いのうえ空
Fresh
長編読み切り
平凡な小学生"燐"に突然ふってわいた鬼退治の宿命…！
TSUKASA JUN
描き下ろし
特製ピンナップ
期待せよ！
大好評
SNK特集
ゲーパロ大連発!!
45P
極東WARRIOR
杉崎ゆきる
［アイドル学園スーチーパイ2］大久保みどり［ザ・キングオブファイターズ'94外伝］鷹岬諒［ヴァンパイアハンター］藤田丈士
［スーパーストリートファイターⅡX外伝］伊藤真美［鉄拳2］式田典史［速攻生徒会］小川雅史［CONTINNUE?］ひさの瑠珈
［豪血寺一族2］古葉美一［ワールドヒーローズ2］雑君保プ［ゲーパロ4コマグランプリ］
4月号が春を呼ぶ！
3月19日(火)発売!!
定価550円
月刊コミックゲーメスト

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル 10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
サンダーブラスター 10K
ロードランナー!・Ⅳ 各28K
ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板(FM音源) 18K
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
F,H,ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3
パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
キングオブファイター94 6K,

カプコン
クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
1942 8K
1943 12K
サイドアーム・虎への道 各10K
ストリートファイター 28K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
キャプテンコマンド 15K
ナイツオブザラウンド 12K
ウイロー 48K
戦場の狼 Ⅱ 15K
エリア 88 48K
ヴァンパイアハンター 特価
エイリアンVSプレデター 特価
SF ゼロ 特価
CPⅡ 各種 特価

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 3K
ヘルファイア 8K
達人 5K

コナミ
ヘクシオン 5K
パンクショット 3K
新入社員とおる君 15K
ストラテージX 25K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
パロディウスだ 8K
スーパー亀忍者(TMNT) 8K
スクランブル 25K
ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
サーカスチャーリー 12K
出たなツインビー 12K

ジャレコ
E.D.F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
セイントドラゴン 10K
64番街 12K
エクセリオン 5K
プラスアルファ 35K

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
フューチャースパイ 15K
時の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
ザクソン 18K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
スタックコラムス 3K
オーライル・タフターフ 各5K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
ピットフォールⅡ 38K
バーニングライバル 15K
スパイダーマン 15K

タイトー
スペースインベーダーCL 35K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 35K
飛龍の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
べんべろべー 18K
ハレーズコメット 12K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K

スラップファイト 5K
ヒットジアイス 3K
ニュージランドストリー 7K
マスターオブウエポン 8K
黄金の城 25K
女三四郎 25K
パニックロード 5K
究極タイガー 8K
アラビァンマジック 18K
レイフォース 55K
リングレイジ 12K
ライディングファイト 12K

F-2 マザーボード付
プリルラ 48K
メタルブラック 55K
ガンフロンティア 40K
ミズバク大冒険 12K
キャメルトライ センサー付 12K
MJ-12・ダイノレックス各8K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各8K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K(大基板)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
ダライアス外伝 18K
バブルシンフォニー 5K
クイズシアター 3K
ハットトリック95 3K

デコ
空手道 10K
カルノフ 18K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ファイティングファンタジー10K
ダークシール 12K
ワンダープラネット 8K
アクトフェンサー 10K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
五目ならべ(連珠) 5K
SF-X(すぺーすふぁいた88K

UPL
シュトラール 10K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 8K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 8K

新品(箱入)
スラップショウト 5K
四川省 Ⅱ 7K
くっすんおよよ 7K
連珠貴族(五目並べ) 7K
ブレイガールⅡ ※1のロムキット 付 5K
スーパー華パラダイス
※JAMMAコネでもOK 5K

テクモ
忍者龍剣伝 8K
スーパーピンボールアクショ 8K
シルクワーム 6K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K

ナムコ
パックマニア 20K
ロンパーズ 28K
ブレイザー 32K
メルヘンメイズ 35K
妖怪道中記 15K
ワルキューレの伝説 48K
リブルラブル 38K
ギャプラス 28K
ドラゴンバスター 48K
コズモギャングザパズル 5K
コズモギャングザビデオ 12K
ニューマンアスレティック 10K
ティンクルピット 8K
アサルトパネル、+ロム付 68K
ゼビウス 25K
ディグダグ(許諾アタリ製) 12K
ギャラガ 15K
パックマン(c) 12K
パックギャル 18K
ドルアーガの塔 48K
ギャラクシアン(c) PⅢ 10K

ユニバーサル
Mr.Do!vsユニコーン15K
Mr.Do!ワイルドライド18K
ジャンピングジャック 20K
コスミックアベンジャー 68K

その他
五月陣戦 8K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ポラックス 3K
SDガンダム 2K
スパイナルブレイカーズ 2K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr. 28K

その他
ファイアーバード(c) 18K
ファニーマウス 10K
象血寺一族 8K
レッド UFO 25K
アグレス 5K

一珍品・逸品一
シルバーランド 38K
ペラちゃん 28K
バーディ 20K
ポレンチ 28K
Qバート 88K
アップンダウン 68K
スカイアーミー 88K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局,ファンクラブ,夏物語,個人教授,麻雀フライデー,ビタミンC,大雪界,大予言,ねるとん牌紳団, 各1K 麻雀学園,七次元の妖精,スーパーリアルP2,各2K トリプルウォーズ,コミック劇場,クラブ90,サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K
スーチーパイ 8K,スーパー0禁版 15K,SリアルⅢ15K,SリアルⅣ10K,SリアルV20K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) EXT,ロム付 38K
アフターバーナー Ⅱ セガ (a) 15K
ギャラクシーフォースⅡ (a) 28K◎
ストライクファイター セガ (a) 38K◎
G-LOC セガ (a) 28K◎
ウイニングラン91ナムコ (a) 28K◎
ガントレット ナムコ (a) 38K
ギャラクティックストーム 48K◎
ナイトストライカー タイトー 58K◎
スーパーモナコGP セガ (a) 12K
スーパーハングオン セガ (a) 28K◎
ウェック ルマン コナミ (a) 12K
ウォーリァブレード(〃) タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。 送料は1万円未満の注文のみ1K。 1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます
(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

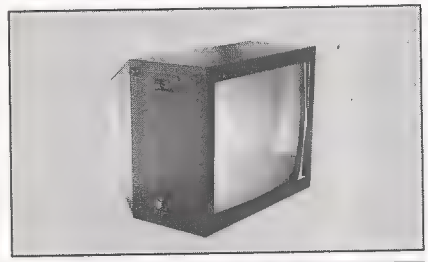
■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇ナナオ製 DUAL25F カラーモニター使用
※フラットスクエアーブラウン管
◇15KHz 24KHz切り換え可(水平周波数)
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇各種調整が全て外部より可能(15KHz,24KHzの変換も可能)
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

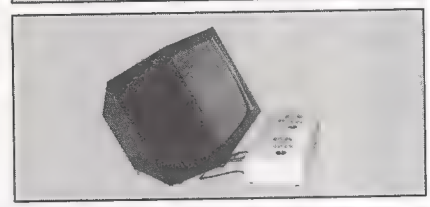
発売記念価格 ¥68,000 (税、送料込)
(定価¥88,000 1年完全保証)
特典 M-25モニター+コンボAV Rタイプ=85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)

— 分割払いも利用できます。—

M-25モニター
12回払 初回 ¥6,576
以降 ¥6,400×11回

M-25コンボセット
12回払 初回 ¥8,220
以降 ¥8,000×11回





驚異のシンクロ連射

新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサウンド&ステレオ, TV, ラジカセヘッドフォン接続可, 録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像, 余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子, VIDEO, RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ, ヨコ画面のコントロール制御の切換
◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置, コンティニューがとてもし易くなりました,



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます,
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます,

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

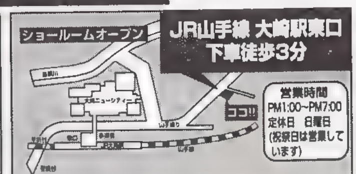
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
●VRタイプ(上記両方対応)…………… ¥33,000



(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます

嵐のような大人気!

ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
03-5680-6816
サービスモード
3#を押す

メッセージを聞く時は：メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。
メッセージを聞く時は7#と押す

メッセージを録音する時は：録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。
メッセージを録音する時は3#と押す

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ（タイトル名もね）。
- 売りたい人は商品と連絡先（電話番号と電話が取れる時間を必ず入れてください。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです）。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

03-5680-6816

24時間リアルタイム使えます

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

電話が込み合ってつながりにくい場合は0990-5-02446の方にかけて下さい



- 0019# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア）
- 0020# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関西近辺OK！大阪、名古屋、他OKです）
- 0021# ネオジオ、サターン、プレイステーション、3DO、売ります、買います。
- 0023# スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む（関東エリア、周辺OKです）
- 0024# スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む（関西エリア、周辺OKです）
- 0025# 裏技・裏コマンド・隠し技、教えてください、教えます。
- 0026# メガドライブ、PCエンジン、PCFX、アーケード基板、売ります買います。
- 0027# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！（関東エリア、周辺OKです）
- 0028# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！（関西エリア、周辺もOKです）
- 0029# 同人誌友達募集、他売ります、買います。
- 0030# ゲームチーム、コスプレチーム、アニメ・マンガサークルを作りたい人へ。チーム員募集。
- 0031# 言いたい放題のコーナーです。

メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。みんなもメッセージを入れようね、友達もたくさんできるよ！

東京ソフトバンクっていったい何なの?

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

買いたい人

東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡して個人売買をするしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料

売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等他、何でもOKです。

自動的に東京ソフトバンクのコンピュータに登録されます。全国の情報が1万件近く登録されています。中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号 A-07-1160

上記広告のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

高く買います。

切手（未使用品）、首都高速券（普通車のみ）、図書券、商品券、ハイウェイカード、オレンジカード（未使用品）、テレホンカード（未使用品）、コミック、マンガ本、CD、ビデオ。

売却品を安心、誠実な当社へご送付ください。

創業23年 秘密厳守

宅配便かゆうパックで当社にお送りください。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入してください。
※買い入れ値に不満の場合は、2日以内なら解約できます。

〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A 日本ソフトチケットA係 TEL.03-3650-0777

NEO·GEO® 通信販売 全国に宅配いたします SNK® 代理店

〈NG〉CDコーナー



- ネオジオ CDZ ¥39,800 (税込¥40,990)
- ネオジオCD 定価¥49,800 ➡ ¥26,800 (税込¥27,600)
- 龍虎の拳外伝 ➡ 予約受付中！
- リアルバウト餓狼伝説 定価¥8,800 ➡ ¥6,980 (税込¥7,190)
- サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 定価¥8,800 ➡ ¥6,980 (税込¥7,190)
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 定価¥8,800 ➡ ¥6,408 (税込¥6,600)
- ステークスウィナー(3月23日発売) 定価¥7,800 ➡ ¥6,291 (税込¥6,480)
- 押しだしジントリック(3月22日発売) 定価¥4,800 ➡ ¥3,980 (税込¥4,100)

新品 CDソフト激安在庫大処分!!

オール ¥1,980 (税込)
- ファイターズヒストリーダイナマイト
- ゴーストパイロット
- サイバーリップ
- ラストリゾート
- ナム−1975
- ロボアーミー
- サッカーブロール
- ビューポイント
- パワースパイクスII
- 天外魔境真伝
- ニンジャコマンドー
- ニンジャコンバット
- 風雲黙示録
- バーニングファイト
- ジョイ・ジョイ・キッド ●ラギ
- ミューテイションネイション
- 得点王
- 得点王2
- トッププレイヤーズゴルフ
- ベースボールスターズ
- キング・オブ・ザ・モンスターズ2
- サムライスピリッツ
- 2020年スーパーベースボール

オール ¥2,980 (税込)
- ワールドヒーローズ2 JET
- 戦国伝承 ●戦国伝承2
- 餓狼伝説2 ●餓狼伝説3
- ライディングヒーロー
- ダンクドリーム
- ネオジオCDスペシャル
- 麻雀狂列伝
- ザ・スーパースパイ

オール ¥3,980 (税込)
- ベースボールスターズ2
- 痛快ガンガン行進曲
- 龍虎の拳

オール ¥4,980 (税込)
- トップハンター ●得点王3
- アイドル麻雀ファイナルロマンス2
- ギャラクシーファイト
- ADKワールド

オール ¥5,980 (税込)
- ゴウカイザー
- ソニックウィングス3
- パルスター

〈NG〉カセットコーナー

- ネオジオ本体 定価¥48,800 ➡ ¥22,800 (税込¥23,480)





- サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 定価¥32,000 ➡ ¥9,515 (税込¥9,800)
- リアルバウト餓狼伝説 定価¥34,000 ➡ ¥27,767 (税込¥28,600)
- 龍虎の拳外伝 予約受付中!!

カセット大激安(各30本限り オール新品・税込)
- 真サムライスピリッツ ¥1,980
- 餓狼伝説 ¥3,980
- みなさんのおかげさまです！ ¥3,980
- リーグボウリング ¥3,980
- 得点王3 ¥7,980
- ダブルドラゴン ¥7,980
- ギャラクシーファイト ¥7,980
- ソニックウィングス3 ¥14,800

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通(税込)
- ファイティングスティックNEOII 定価¥5,900 ➡ ¥4,980
- コントローラープロ 定価¥3,900 ➡ ¥3,620
- ネオジオCDコントローラー 定価¥1,800 ➡ ¥1,670
- RFコンバーター 定価¥2,600 ➡ ¥2,600
- RGBケーブル 定価¥2,200 ➡ ¥2,200
- モノラルAVケーブル 定価¥1,200 ➡ ¥1,200
- ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1 定価¥7,600 ➡ ¥6,980
- メモリーカード(ネオジオ用) 定価¥3,300 ➡ ¥2,980

中古コーナー(税込)

機種	タイトル	販売価格
ネオジオCD	ネオジオCD(限定モデル)	¥19,800
	ネオジオCD本体	¥17,800
	龍虎の拳2	¥2,980
	餓狼伝説3	¥1,980
	真サムライスピリッツ	¥1,480
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥980
ネオジオ・カセット	ネオジオ本体	¥11,800
	リアルバウト餓狼伝説	TEL
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	TEL
	ソニックウィングス3	¥12,800
	餓狼伝説3	¥9,800
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥7,980
	龍虎の拳2	¥3,980
	ファイヤースープレックス	¥1,980
	餓狼伝説スペシャル	¥1,980
	サムライスピリッツ	¥1,980
	ワールドヒーローズ2	¥980
	餓狼伝説2	¥980

※その他セガサターン・スーパーファミコン・中古多数あり！
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

新製品 ● XRGB-1 定価¥26,800 ➡ ¥24,800 (税込)
NG, SS, PS, SFCなどをパソコン用の美しいRGBディスプレイで楽しめる変換装置です。

NEC

NEC関連商品をお買い上げの方に 〈レーザーアクティブ、PC-FX、DUO-R、PC-FXGA のハードまたはソフト〉 ➡ SCDソフト「天外魔境ジライア(非売品)」をプレゼント!! (先着300名様)

新製品 これからはゲームを創る時代!! お手持ちのPC98につなぐだけでオリジナルゲームの開発OK。PC-FXの全ソフトもそのまま遊べます。
ゲームアクセラレーターボード PC-FXGA＋スターターキット GMAKER
キャンペーンセット価格 定価¥65,800 ➡ ¥45,800 (税込¥47,170)

PC·FX 定価¥49,800 ➡ ¥29,800 (税込¥30,680)

PC-FXソフト&パーツ(税込)
- 銀河お嬢様伝説ユナ ¥7,700
- スーパーリアル麻雀PV(3/29) ¥6,830
- ミラークルム(3/29) ¥6,830
- ボイスパラダイス(3月) ¥6,830
- アニメフリークVol.3 ¥5,980
- ときめきカードパラダイス ¥7,480
- ルナティックドーン ¥7,480
- アンジェリークスペシャル ¥6,980
- キューティハニー ¥6,980
- リターン・トゥ・ゾーク ¥4,980
- パワードール ¥6,980
- ブルー・シカゴ・ブルース(3/22) ¥7,480
- スーパーパワーリーグ(3/29) ¥7,700
- お嬢様捜査網(4月) ¥6,830
- アニメフリーク 各種 ¥5,980
- 紺碧の艦隊 ¥3,980
- バトルヒート ¥1,980
- 卒業II ¥2,480
- 全日本女子プロレス ¥1,980
- 麻雀悟空 ¥1,980
- FXパッド ¥2,980
- FXマウス ¥3,000
- バックアップメモリーパック ¥4,980

DUO-R 定価¥39,800 ➡ ¥11,800 (税込¥12,150)

DUO-R 対応ソフト(税込)
- 3/29 再販決定！ ●ときめきメモリアル ¥6,980
- スチームハーツ(3/22) ¥6,800
- 同級生 ¥4,980
- 銀河お嬢様伝説ユナ2 ¥3,980
- しあわせうさぎ ¥8,980
- デ・ジャ(3/22) ¥5,980
- ぷよぷよCD通 ¥5,980
- 聖夜物語 ¥5,980
- しあわせうさぎ2 ¥9,980

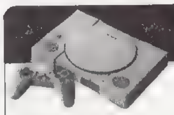
LaserActive NECレーザーアクティブ (LD-ROM²パック付)
定価¥129,800 ➡ ¥36,800 (税込¥37,800)

NECレーザーアクティブ(LD-ROM²パック)＋MEGA-LDパック
合計定価¥167,800 ➡ ¥49,800 (税込¥51,290)
◎MEGA-LDパックも別売でスタンバイ ¥17,800 (税込¥18,330)

LDソフト オール ¥1,980 (税込)
LD-ROM²対応
- ヴァジュラ ●3Dミュージアム
- クイズエコノザウルス
- 悪魔の審判
- マンハッタンレクイエム

MEGA-LD対応
- I WILL ●ピラミッドパトロール
- グレートピラミッド
- ロケットコースター ●ザッピング殺意
- バーチャルカメラマン2

PlayStation



★プレイステーション ¥25,800 (税込¥26,570)
- 鉄拳2(3/29) ¥5,800
- 機動戦士ガンダムVer.2.0(3/29) ¥6,800
- ヴァンパイア ¥5,800
- バイオハザード(3/22) ¥5,800

各店にて取扱い中!!

SEGA SATURN



★セガサターン TEL

新品 SSソフト在庫大処分激安セール!! (各50枚限り)

オール ¥980 (税込)
- 学校のコワイウワサ花子さんがきた ●ゆみみみっくす リミックス

オール ¥1,980 (税込)
- 実況パワフルプロ野球'95
- ダークシード
- 平成天才バカボン
- 新・忍伝
- ストリートファイター リアルバトル オンフィルム
- 水滸演武
- 出たなツインビーヤッホー
- レースドライビン
- ワンチャイコネクション

オール ¥2,980 (税込)
- 完全中継プロ野球グレイテストナイン
- 極上パロディウスだ！
- 卒業II
- リグロードサーガ
- 魔法剣士レイアース
- シャイニング・ウィズダム
- バーチャルバレーボール
- RAMPO

オール ¥3,980 (税込)
- ウイニングポストEX
- ダライアス外伝
- ペブルビーチゴルフリンクス
- ガンバード
- パンツァードラグーン
- 将棋まつり

3月発売予定
22日
- パンツァードラグーン ツヴァイ ¥5,220 (税込¥5,380)
- 空想科学世界ガリバーボーイ ¥5,980 (税込¥6,160)
- 慶応遊撃隊 活劇編 ¥4,980 (税込¥5,130)

28日
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ¥6,777 (税込¥6,980)

29日
- ビクトリーゴール'96 ¥5,220 (税込¥5,380)
- ドラゴンフォース ¥5,220 (税込¥5,380)
- スナッチャー ¥4,980 (税込¥5,130)
- グラディウス デラックスパック ¥4,980 (税込¥5,130)
- ダークセイバー ¥5,220 (税込¥5,380)
- 麻雀同級生SP〈プレミアムパック〉(18才以上) ¥7,480 (税込¥7,700)
- エンジェルリップス(18才以上) ¥5,980 (税込¥6,160)

4月発売予定
5日
- アイドル雀士スーチーパイII(18才以上) ¥6,777 (税込¥6,980)
- きゃんきゃんバニープルミエール(18才以上) ¥4,980 (税込¥5,130)
- 3×3 EYES ¥6,205 (税込¥6,390)
- 2度あることはサンドア〜ル ¥4,980 (税込¥5,130)
- 七つの秘館 ¥6,630 (税込¥6,830)

26日
- アルバートオデッセイ外伝 ¥5,525 (税込¥5,690)

おすすめ人気ソフトコーナー
- ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル ¥4,320 (税込¥4,450)
- ガングリフォン ¥5,220 (税込¥5,380)
- ヴァンパイア ハンター ¥6,120 (税込¥6,300)
- アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(18才以上) ¥7,748 (税込¥7,980)
- 麻雀ハイパーリアクションR(18才以上) ¥6,120 (税込¥6,300)

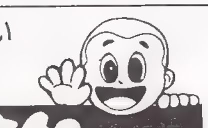
パーツコーナー(税込)
- コントロールパッド ➡ ¥2,320
- バーチャスティック ➡ ¥4,480
- ファイティングスティックSS ➡ ¥5,480
- リアルアーケードVF ➡ ¥3,980
- レーシングコントローラー ➡ ¥5,800
- ミッションスティック ➡ ¥7,230
- プロアクションリプレイSS ➡ ¥7,980
- RGBケーブル ➡ ¥2,500
- S端子ケーブル ➡ ¥2,000
- RFユニット ➡ ¥2,000

支払方法
①代引 (商品代金＋送料800円〜 ＋代引手数料400円〜)
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。
②現金書留 (商品代金＋送料800円〜)
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。
㊟ 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482-3093
受付時間 11:00〜21:00
定休日 毎週水曜日(水曜日が祝日の場合は営業致します)

㊟
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
- 商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
- 商品の受取後の返品・交換はできません。(商品故障の場合はメーカーが保証します。)
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。
- 通信販売は本店のみです

お近くのお客様はご来店下さい



TVゲーム専門店 一休さん

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
- 御器所店／名古屋市昭和区石仏町 (御器所西友・南) ☎841-6286
- 八田店／名古屋市中村区並木町 (近鉄八田駅・西) ☎411-3690
- 南区店／名古屋市南区鳥栖町 (桜本町交差点・北) ☎824-0054
- 大曽根店／名古屋市北区東大曽根 (大曽根交差点・北) ☎915-8842

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

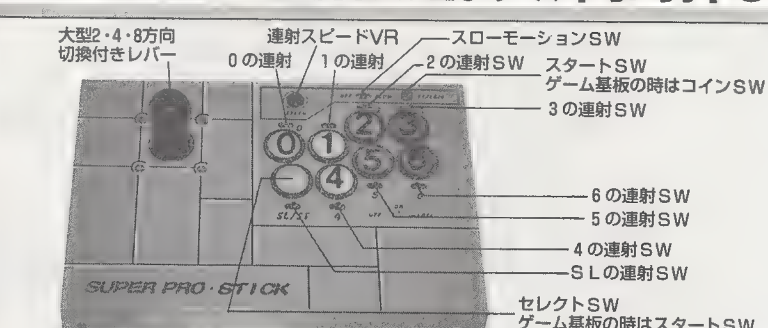
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000　¥26,000　付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
*ネオ用コード(型番N)	¥2,500
*メガドライブ用コード(型番MD)	¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
*パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
*サターン用コード(型番ST)	¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバッグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★★★新製品★★★★★★★

プレイステーション用コード	¥4,000
サターン用コード	¥4,000

注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293

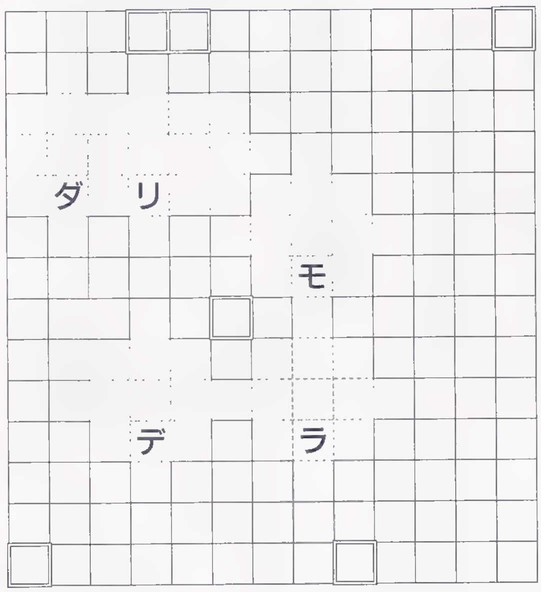
シグマ電子通販部

TEL.0794(84)0476
営業時間　12～21時

スケルトンパズルNo.10

出題：APAPA

スケルトンNo.10 問題



今回はちょっと変則。スケルトンの枠が完成していないのだ。枠も同時に作りながら解くべし。

解き方

ゲーム名群にあるゲーム名を、まず初めは文字数を基準に枠に収め、次に、文字数の条件にクロスする部分の文字の条件を加味して、入るゲーム名を次々と決めていきます。ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字と見なし、ゲーム名は余らず、上→下か、左→右の方向にのみ読みます。

しかし、今回はその枠が一部しか書いてありません。書いてない部分に枠を作りながら解いてください。ただし、全体が縦14マス、横13マス内に収まるようにしなくてはいけません。

すべての枠に文字が入ったら、二重枠中の文字を並べ替えて、あるゲーム名を作ってください。二重枠内の文字はすべて使います。

解答は「二重枠中の文字を並べ替えてできるゲーム名」です。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、3月30日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『スケルトンNo.10』係あてに送ってください。

正解者の中から、幕天席地(ばくてんせきち)を実行する5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、試行錯誤を繰り返して解くのだっ!!

●ゲーム名群
- グルリン
- テッケン
- スカイキッド
- ナム1975
- バッドランズ
- パワードギア
- リングレイジ
- ロボコップ2
- パワードリフト
- マカイデンセツ
- イーアルカンフー
- バルダーダッシュ
- センゴクデンショウ
- バーチャファイター
- スーパーモナコグランプリ
- ファイティングバイパーズ
- フライングパワーディスク

当選者発表

『スケルトンNo.9』の正答率は、ほぼ100%、正解者難易度アンケートはVH4%、H7%、N20%、E41%、VE26%、無回答2%と、ベリーイージー寄りイージーという結果でした。スケルトンパターンだけではパズルとして簡単すぎるので、最初と最後の文字を隠させてもらいました。しかし、実はゲーム名はあいうえお順に並んでいるので、最初の文字はすぐに分かるのでした。気づいてた？

ちなみに、サラダマン2を思いついた人が多かったようですな。さらにはマダラサン2とかもーわけわからん。

♡当選者♡

PN 子プロセス君（東京都）
PN 3R・E君（埼玉県）
松本哲君（高知県）
市川友宏君（富山県）
小野智彦君（山形県）

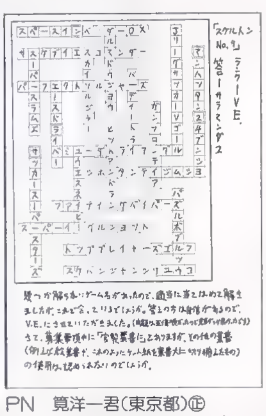
以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

ルシファー君、差し支えるを、差し突かえるなんて書いてるうちは、ゲームは我慢せよ。無限大君、ゲーセンでやってるって、対戦？すみプーさん、伝言板の結果報告は歓迎しますよ。さるぼぼさん、授業も聞かなあかんよぉ。XYZさん、手紙は僕が転送したのよん。もとみえすさん、食わず嫌いはいかんが、好き嫌いはいいのだ。らいむりんさん、僕の友人にも一人称が俺様な奴がいるぞ。福井康仁君、やぁねえ古株は、すぐ誤植だと思うんだから。くれあぼやんす君、もちろん君よりかきのたね君のほうが年上。蛍光W君、受験時期には簡単な問題がいいでしょってなわけで、今回はこれまでっ。では、また次回のこのコーナーでお話しましょ～。

今月の残念賞



PN 坂上みおこさん（宮城県）⑫
今月のむーちゃん改造ハガキはこれだ。ゲー太郎がいないじょ。



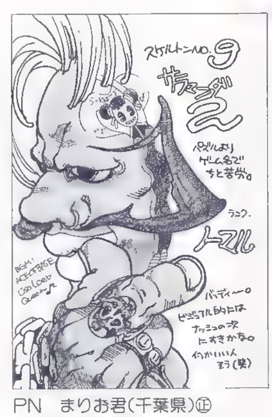
PN 寛洋一君（東京都）⑫
これが正解。で、大きさがピッタリ同じなら、ケント紙でOK。



大久保一美さん（青森県）⑫
パズルコーナー読者は片桐さん派が多いのか？ ホワイ、なぜ？



PN かきのたねM君（愛知県）⑫
季節ネタ。そして不条理。白タイツはともかく、なぜにつけ鼻。



PN まりお君（千葉県）⑫
何かいい人そう、というのは、けっこう広く支持される意見かな。

ビデオずくめのエクスタシー

國府田マリ子のファーストライヴ・ビデオ&LD「Vivid」



1996年3月16日発売
キングレコード／コナミレーベル
VHS:KIVM−98
LD:KILM−44
価格：ともに¥4900（税込み）

昨年11月5日、東京・渋谷公会堂にて行われたツアーファイナルコンサートを収録した作品。

鉄拳2



1996年3月21日発売
新声社ゲーメストビデオ
VHS:GV−22
価格¥4800（税込み）

コントロールパネル上の動きをCGにてリアルタイムで表示する等、わかりやすい攻略ビデオになっている。PS版もOK!

リアルバウト餓狼伝説

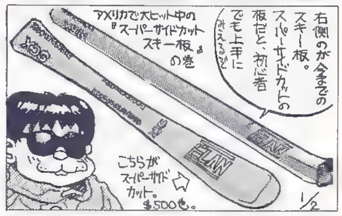


1996年3月21日発売
新声社ゲーメストビデオ
VHS:GV−24
価格：¥4800（税込み）

形式的になりつつある内容にカツを入れるべく「楽しめる攻略ビデオ」を目指して作ったビデオ。連続技、対戦は見もの！

今号の新作情報

WORKSIT HEN MAN DISC BOX



ずるずる

早いものでもう3月の中旬、普通のスキーシーズンもあと3週間ほど。1月下旬からスランプに入り未だ抜け出せず苦しんでいる私、結局さらなる上の検定は望めそうにない状態。うまくなんねえーよー！基礎のスキーから競技スキーに心変わりしつつある状態！ポールって楽しいよね（しくしく…）そろそろ春スキーの板を出すかな。

TOP10 1/16〜1/31 ㋠屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	—	124	REALBOUT 餓狼伝説	PC	PCCB-203	1500円
	2位	—	120	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 アレンジ	PC	PCCB-204	2500円
	3位	4	36	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	PC	PCCB-200	1500円
	4位	—	25	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アレンジ	PC	PCCB-165	2500円
	4位	—	25	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジ	PC	PCCB-189	2500円
	4位	—	25	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 オリジナル	PC	PCCB-187	1500円
	7位	3	22	レイブレーサー	VE	VICL-15048	1500円
	7位	1	22	鉄拳2	VE	VICL-15050	1500円
	9位	2	18	ときメモ ボーカルベストコレクション	KR	KICA-7681〜2	4200円
	9位	—	18	ツインビーボーカルパラダイス 國府田マリ子	KR	KICA-7692	3000円
ビデオトップ10	1位	-	116	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SS	GV-21	4800円
	2位	1	46	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	2位	—	46	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	4800円
	2位	—	46	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	PC	PCVP-11804	4800円
	5位	2	32	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	6位	—	23	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	6位	4	23	バーチャファイター2 アキラ	TE	TYVH-5004	2900円
	8位	—	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCVP-11571	4800円
	8位	6	17	バーチャファイター2 サラ	TE	TYVH-5006	2900円
	10位	10	14	バーチャファイター2 ジェフリー	TE	TYVH-5010	2900円

KR：キングレコード　SS：新声社　BC：ブロッコリー
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

いやーネオジオ強しといった感の上位のタイトルたち。その中で1位になったのはやはりリアルバウト。これを斬紅郎が追っている。4位にはKOF'94ものが！いったいほかのタイトルは？その中でもやはり力を維持するレイブ。上へいけるか。

ビデオ編

最新作となる斬紅郎（新声社）がトップへ。これはさすがといったところ。2位は混線！KOF'95、マーヴル、斬紅郎（PC）が争っている。次号の動向が気になるところ。さすがにVF2は弱くなったようだ。VF3に移行か。

今号のオススメタイトル

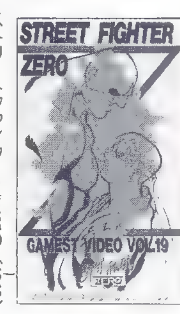
さてカプコンゲームファンが今一番待っているゲームといえば…そう「ストリートファイターZERO2」だ。



ストリートファイターZERO(SM)

そのサウンドに心を奪われた人も多いと思うが「2」ではさらにパワーアップ（しているに違いない！）。そのイメージをふくらませるべくもう一度、いや聴いてない人も「ZERO」のサウンドを聴いてみるのはいかがかな。

CDが「ZERO」なら当然ビデオも…もちろん「ZERO」攻略ビデオでしょう。強力な対戦格闘ゲームの中で、今も上位をキープし続けているビデオ「ZERO」。今回はこれがオススメだ。「しばらくZEROやってないなあ」なんて人、いないかな。それじゃあZERO2の発売に間に合わないぞ！ZEROのビデオを見て、練習をしてうまくならなきゃね！



ストリートファイターZERO（SS）

GAMEST PRESENTS

松本梨香のゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中
TBS(954)25:00~25:30

今回はゲームミュージック逆リクエスト特集

ラジオっつったらリクエストコーナーでしょう（安直）。てなわけで今回のゲマナイはゲームミュージックのリクエストに焦点を当ててやりくりしていこうと思うみたいな。



コーナーの秘密 名曲ゴーヤング編

ここだけの話だが、ラジオの中のリクエストコーナーは2つに分かれている。主に昭和後期のゲームミュージックを扱う『思い出のスウィートノイズ』、平成以後の新しめの曲を扱う『名曲ゴーヤング』この2つの部門が存在する。

リクエストの傾向として、やっぱりハガキの数が多いのは『名曲ゴーヤング』のほう。主に新作格闘ゲームの曲のリクエストが多い。

名曲ゴーヤングではまだCD化されていないゲームミュージックはともかく、ゲーセンに出回ったばかりの出来たてホヤホヤの最新ゲームミュージックまでリクエストOKだ。

チミが今日ゲーセンで聴いてきた、お気に入りの最新ゲームミュージックをリクエストしてみるのも趣があってヨイ感じだ。『あの最新ゲームの曲をちゃんとした音で聴きたいな。しかも家のラジオにてAMステレオで聴きたいな』なる具体的な要望を抱いたならば、即ゲーマーズナイトリクエスト係にその欲望を叩きつけろッ！君とオレの明日のための約束だ。

コーナーのひみつ 思い出のスイノイ編

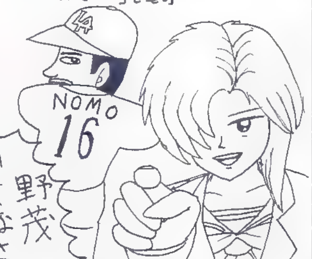
『思い出のスウィートノイズ』は、前述の通り、古めのゲームミュージックのリクエストを受け付けておる。



古めといってもキングアンドバルーンや初代ラリーX、ディフェンダーとかあまりにも、そう、あまりにもマニアックな、音採りテクノ野郎しか喜びそうもないゲームのリクエストはちと難しいかも。せめて一般人が聴いても『曲』になってるなぁ、と思えるようなゲームのリクエストにしてくれ。

メーカー別に多いのはセガ、タイトー、コナミ、ナムコ、各社往年の名作のリクエスト。それも86~88年ぐらいの体感モノが多くを占める。それもCD化されたわりかしポピュラーな作品が多い。

☆ときめきメモリアル
対戦パズルだま より
作品名
「野茂 行きなさい!!」
（ロボ 行きなさい!!）
紐緒 結奈 より
※「ホモ 行きなさい!!」でも可



このコーナーでの狙い目は、ズバリCD化、レコード化されておらん作品だろう。『どのゲームが商品化されないかってわかんないヤ』てな人は、ゲーメストバックナンバーの付録『ビデオゲームAVカタログ』で大チェックだぜ。

基板が編集部にあるゲームは直採りで録音可能だが、タツミのロックオンなどレアもの大型筐体などの基板は手に入りにくいので、リクエストは難しいかも～。

テーブル筐体ものの未CD化作品の名曲といえば、M.I.Aやサイキック5、アレスの翼なんかがあるので、ダメもとで色々リクエストしてちょーだい。

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト係」

ゲームプレイヤーの最先端を覗く！

ハイスコアラーの世界

第1回

GAME's wiLL



- 営業時間／10：00～24：00
- 定休日／なし
- 筐体数／約100台
- 常連のいる時間帯／19：00～24：00

ハイスコアを競う形式がゲーセンに浸透して幾星霜…。今、ハイスコアラーとハイスコア店がどういう連携のもとにあるのか、明らかにしてみたいと思う。スコアに無関心な人たちも一見モノの企画の始まり！

はじめまして、新人ライターの河本きらり屋です。

突然できたこのコーナーは、学生時代からハイスコアの世界に興味アリアリでいろんなゲーセンを巡り歩いてた私が、各地のお店やハイスコアラーという人たちをドーンと紹介しちゃおう！という企画なのだ。

そこで、しょっぱな紹介するお店は、栄えあるゲーメスト大賞を過去3回も獲得した、京都のゲームズウィルだ！ 30日号のハイスコアコーナーで見事最多の☆を獲得したこのお店は一体どんなお店なのか。うーじゃうじゃいるゲーマーの中のごく僅かな超ウマプレイヤーの中でさらに輝く全国一位の点数を叩き出す、ウィルのハイスコアラーとはどんな人たちなのか？昔バイトしてたということもあって、ずうずうしくウィルに突入して取材をしてきたよ。

スコアラーの層の厚さ

ウィルというお店の大きな特徴のひとつに、スコアラーの層が厚いというのがある。つまり、様々なジャンルでわりと多くのスコアラーがトップをとっているんだよね。主にUYK氏、京城氏、ヅガ夫氏、VXV氏、WXW氏、ZXR氏などの地元スコアラーを中心に、WZH氏、GYO氏、HKR氏、近江からの使者氏、K.N氏など（本当はもっと挙げたいけどキリがないから許して！）が来て、盛り上げているといった感じ。

では具体的に一部の常連さんの紹介をしていこう。まずは、頭脳派ゲーマーのUYK氏。メガネをかけた見た目からしてキレモノといった雰囲気の漂う彼は、パズルゲームが得意分野。ボンバーマンやブロックアウト、ドライブゲームのアウトランナーなどでトップをとっている。



2階のコルクボードには、スコア関連の記事がとても見やすく掲示してある。

淡々とやるべきことをこなして、早い時期に高い点を出すのは京城氏。際どい弾よけを横の人と喋りながら平気でこなす人（見てるほうがコワいよー）。極パロ、ツインビーヤッホー、ストゼロなどをとっている。

パワフルに、体ごと超よけを決めるWXW氏。大きな体をゆすってよけるのが自機の動きと見事にシンクロして、ゲームに対する情熱がそのまま表れているという感じ。疾風魔法、ソニック3、ストライカーズ1945などをとっている。

ここで、ウィルの常連さん10人くらいに質問をぶつけてみよう。

――ウィルは、お店ができた初期の頃から変わらず残っている人が多いようですが、離れられないウィルの魅力って何でしょう？

「昔からのスコアラーが多いからかな」

「人が集まるし、ちゃんとメンテもしてくれるから」

「たまたま仕事場が近くだから」

「スコアをやるのにいい環境だから」

などいろんな答えが返ってきたけれど、聞いた中では人が集まるというのと、メンテが充実しているという答えが多かった。

――ウィルって常にトップ争いの中心にあって、人の層も厚い店ですがそんな中で毎月☆のためにも「とらなきゃ」みたいなプレッシャーってありますか？

「プレッシャーはなし。自分で目標をたてて、それを達成できるかどうかだけ」

「ないなぁ。30代に入ったら☆獲りには執着なくなってきた（笑）」

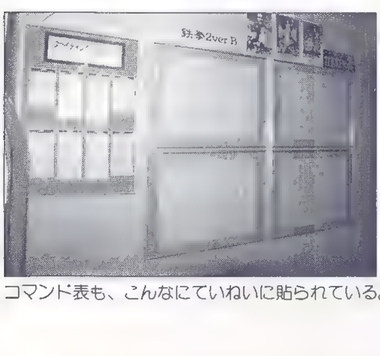
「☆争いには関係なくやっているからプレッシャーはまったくない」

「あんまりなし。☆はまったく考えてない。☆中心にはできない。好きなゲームがタマタマ☆のつくゲームだっただけ」

プレッシャーがあると答えた人はいなかった。外から見てるほどではないらしい？ではちょっと悩ませてしまうかもしれない質問を一つ。

――あなたが全一を狙う目的、理由は何ですか？

「自分を試すこと。長時間プレイも、頭使って考えるのも、人間大



コマンド表も、こんなにていねいに貼られている。

首領(ドン)が語(かた)る

山本店長

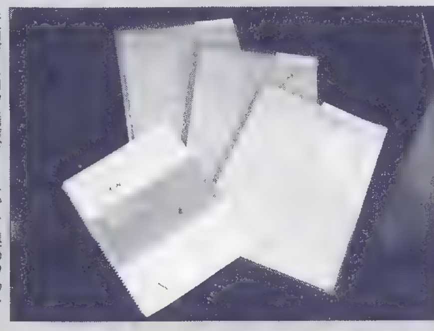
店長のコラム

ウィルはメンテナンスが充実しているほか、店内にビデオモニターを設置して、ハイスコア研究用としてプレイを録ってその場で再生したりすることが可能なのだ。そうすれば、自分のプレイを落ち着いて見ながらパターンを考えたり、人と相談しながら研究したりもできるよね。これはひとえに、ビデオ機器が趣味で、自分自身もハイスコアラーというナイスな店長のお陰かもしれない。装置にも詳しく、ウィルにとってなくてはならない存在の山本店長に、こんな質問をしてみたよ。

──これからハイスコアを狙える店を作るとしたら、どんな条件、物などが必要でしょう？



ウィルをここまで支えてきた、山本店長（パズルは一体…？）。



手前がスコア情報ノートで、奥のファイルはUYK氏のテトリスプラス攻略法。

「そうですね、まずメンテナンスが重要でしょう。そして休憩所やノートを置くなどお店にいやすい雰囲気づくりをする。そうすれば自然とゲームをやる回数も増えますしね」

なるほど。ウィルにはイラスト、コミュニケ、ハイスコア情報と、3種類のノートが休憩所にある。中でもハイスコア情報ノートというのがユニークで、これからスコアを目指したい人がゲーム中での疑問、質問を書き、現役スコアラーが返答するというウィルならではのもの。目を通して思わず微笑んじゃうような心温まるノートだ

きくなるよ」

「やっぱ勝負ごとなので、勝つと嬉しいから」

「雑誌に載るから」

「ゲームが好きだからとことん遊びたい。すみずみまで遊びたい。全一という感覚は2番目にくる」

うーん、人それぞれだね。

人生いきあたりばったり？

私が今まで出会ってきたスコアラーには、天性の勘に任せてゲームだけでなく人生そのものをアドリブで渡ってしまう人たちが少なからずいて、例えばこの人もそんな一人だと思う。ちょっと紹介するね。

四国生まれの彼は学生時代、全国トップに憧れを抱く一少年だった。

「一回でいいから全一を取ってみたいなぁ。うん、一回でいい、何度も取るのはきっとしんどいだろうから」

彼は自分なりに努力して、ワルキューレの伝説で念願の全国トップというタイトルを手に入れた。その時の感動は、たぶん少年の純真な心を捕らえて放さなかったんだろう。「一回でいいから」と思って勝ち得た全一、それは一回ではやめられない、スコアジャンキーへの記念すべき第一歩だった……

神戸へ出てきた彼はスコアアタックにばかり熱を入れるあまり実家の両親とついにもめてしまった。しかしそれでもハイスコアをやめきれず、彼は思い切って家財道具を売り払い、大阪のスコアラーの家に転がり込んだ。もう、こうなったらハマリ道を爆進するしかないよね、といった状況。

大阪で重大な影響を受けた後、次は京都に転がり込んだ。その頃まだ京都にはゲーマーの夢の宿（？）学生アパート○○荘が存在していた。ウィルからすぐの距離で、一室を除きすべてウィルの常連が住んでいるという恐ろしい環境。ウィルが閉店して常連がゾロゾロとひきあげてくる頃になると、常連じゃない住人が一人静寂を求めて部屋を出ていくという有り様。

彼はここで約一年を過ごし、ついに「スコア、もうそろそろいいかなぁ」という心境に至った。そしてまた別の大阪の知人と一緒に住むことを決め、荷物を運んで引っ越しし終えた。なのにその直後にヤホビーがウィルに入荷したことを知り、一週間でまた京都に逆戻りしてしまった。

「気がついたらここにいる」と彼は言う。南無〜。

情報交換と交流の場

実は取材の前日にUYK氏宅に電話をしたところ、取材日程が常連さんに伝わってない、果たして集まるのか？というヤバそーな話をきかされ非常にびびりながら行ったんだけど、うまい具合にほくさい氏やよっしー氏が来てたり、VXV氏がWXW氏を家まで呼びに行ってくれたり、後半、偶然近江からの使者氏が現れたりと盛り上がる中で取材ができてラッキーだった。ただ平日の取材だったので、社会人ゲーマーで週末しか来ない人たちに逢えなかったのが残念だったんだよね。

約3年前のバイト時代を思い起こすと、常連さんに加えて時々他からとんでもない人数の現役スコアラーが集まってそれぞれの分野で話に花を咲かせ、パターンを研究したり情報を交換していたのが印象深い。あれだけの層の厚さ、お店の環境など、ウィルって本当に恵まれたお店だと、取材で久々に訪れてつくづく思ったワケでした。



新作ゲームはよく見える位置のモニターにつながれる。

このコーナーでは、紹介してほしいお店を募集中！宛先は〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F㈱新声社ゲーメスト編集部「きらり屋のハイスコアラーの世界係」まで、ヨロシク。



午後6時まで禁煙。若き健全なスコアラーを育てる為だね(?)。

居心地え～のぉ～ GAME'S WILL 徹底検証

あなたの近くのお店はどうですか。
比べてみましょう。

担当:POW様

先ほどのコーナーではスコアラーなどの紹介ですが、こちらでは、お店の良いところなどを評価をしていきたいと思います。

レイアウト&店の雰囲気

まずはレイアウトからです。私が入り口から入りましたら、1階のすべてが見渡せる（ゲーム画面などが、その場でほとんど見られる）のでびっくりしました。なおかつ、2階に上がってみると、2階も、柱の陰に隠れている筐体以外はほとんど見渡せます。

おや?麻雀ゲームはどこにあるのかな?と思いきや、1階の一番奥に置いてありました。あっ、「ファイナルロマンスR」が入荷してる。プレイ、プレイ（ちゃんと取材していない私であった）。

店内が見渡せるのが良いのはそれだけではありません。筐体のレイアウトがジャンル（それぞれのゲームの種類。例えば、対戦格闘、パズル、シューティングなど）ごとにまとまって配置してあり、どこに何のゲームがあるのかがとても分かりやすくなっています。


ポツンと1台，孤立している筐体。柱の陰に見える筐体にセレクターが付いています。

私がいいなーと思ったのは、やはり一般客、常連客が集まれるスペース、いわゆる休憩所があることでしょう。大きい机が一つ外の見えるそばに置いてあり、外の風景を眺めるもよし、待ち合わせに使うもよし、とにかく人が気軽に集まれるスペースを作ってあるのもなかなかグッドです。もちろん、コミュニケーションノートも置いてありますよ。私は、初来店ということでUYK氏に無理矢理書かされました。


広い店ほどゆとりがっていいですね。

謎の孤立台

階段を上がってすぐ目の前にある丸い柱の陰には、今一番人気と思われる「19XX」が置いてあります。初めは、そこにニューゲームが置いてある理由が良くわかりませんでした。で、しばらく店内をうろうろして見回していました。刻々と時間は過ぎていって、時計の針が大体午後の3時を指した頃に初めてわかりました。店内には、学生を始め10代の人物が集まってきました。大体の人は「リアルバウト餓狼伝説」の対戦をしていました。今GAME's WiLLでは、「バーチャファイター2」と変わらないくらいの人気があります。「19XX」ももちろん人気があります。その際に、待ち客、ギャラリーがそのゲームの後ろで見ていて邪魔だと思ったことありませんか?そういったことを防ぐために、今は「19XX」を単独で置いているそうです。次回は何が入るのでしょうね。


通信対戦コーナー。手前に斬紅郎が3セット，奥はリアルバウト餓狼伝説。

謎の台といえば、もう一つ見つけました。写真に撮り忘れましたが、階段を昇りましてすぐ左のほうに行ったところに「ゲーム天国」が置いてあります。何の変哲もない筐体ですが、ふと筐体の裏を見てみると、ゲームセレクトのチャンネル（1つの筐体で2つ以上のゲームを切り替えるもの）が付いています。このことを店長さんに聞きましたら、「今は使っていません」と言われて少し残念。もし私のできる古いゲームが入っていれば何かやりたかったですけれども…。

シューティングゲームに連射が常に標準装備

シューティングの好きな私にとってなんて喜ばしいことなんでしょう。シューティングゲームは、連射が付く付かないでゲーム性が一変するゲームが今はほとんどでしょう。それであえて店長さんは、みんなにお手軽にできるように連射を付けてくれています。

店長さんは、シューティングゲームだけでなく、常連のスコアラーの人が「このゲームに付けて！」と言えば、すぐに付けているそうです。そのときのために、連射を大量生産したそうです。初めの頃は実費で連射を作っていたそうで、かなりお金がかかったそうですよ（実話）。


シューティングブース。コンパネ上に表記されていないが、連射はすべて付いています。

ちょっと残念なとこ。でも近く改装？

私が気づいたといえば、店のピーク時、入り口を自転車、バイクなどが塞いでしまっているのです（前のページの写真を見てね）。だから、店に入るときにどこから入ったらいいのかちょっと迷いましたね。でも、この取材の一週間後には改装するそうです。そのときには、この問題だけをどうにかしてほしいです。

総合評価

今回取材にうかがったGAME's WiLLは、スコアラーにとっても一般の人にとっても、とてもいやすい店だと思います。今回の写真は、改装前のときの写真ですが、改装後のGAME's WiLLへ、スコアラーの人は、春休みを利用して遠征してみてはいかがですか?

3/30号を見ながら読もう

ハイスコア講評

〜会話編〜

このコーナーでは、3/30号で書けなかったこと、ちょっとした情報を紹介していくぞ。

担当：POW様&嶋やん（裏担当）

P…先月末に発売されたゲーメストの「めざせハイスコア」で書き足りないことをこのコーナーで補うことになりました。このコーナーには、私ともう一人の影の担当者と共に講評、あるいは今わかっている情報などを書いて行きたいと思いまーす。で、講評に入るわけですが、その前に、もう一人の影の担当の紹介をしておきましょう。おーい、嶋やーん。

嶋…へいへいへーい。我輩が嶋田だ。そこんとこよろしくー

P…うそ!?

嶋…さくさく行こうぜ。

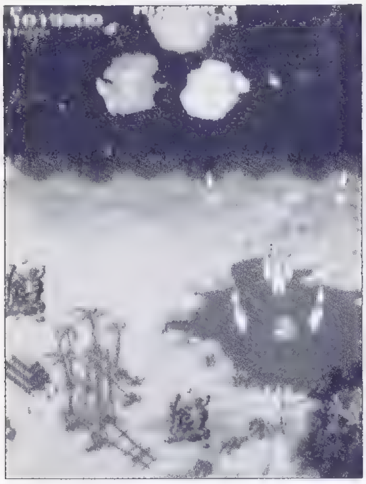
19XX。すでに1800万台の大台!?

P…今回の19XXのスコアなんだけど、このスコアを聞いたときにもうすでに1800万点が関西のほうで出ているらしいんだよ嶋やん。このゲームやったことある?

嶋…さっきの私は偽ってました。すみません。実は、このゲーム、見ているだけでやったことないのですPOW様。でも、見ている限りでは、かなりきつい点数ですね。

P…でしょー。俺も10回もプレイしていないけど、高いっていうのは実感するね。しまー、もっと話してよー。

嶋…えっ!?でも…。



今月、人気トップの19XX。おっ、モヒがいるぞ。

皆さんときめいていますか? ちょっとしつこい

P…今回、集計をしていて、申請が多いゲームの順に並べると1位が「19XX」で、2位が「ゲーム天国」、3位がな何と、「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」なんだよ。しかも、キャラ別集計してくれと言っているんだよ。僕、頭痛いよー。

嶋…そうなんですか?大変ですね。私はこういうことしか言えません。薄情ですけれども。

P…ふん。いいもん。グレてやる。

鉄拳2Bバージョンとうとう1分を切った!

P…鉄拳2Bバージョンで、とうとう1分を切ったキャラが登場しました。それは「ジャック-2」です。当初のパターンで行くとなると（シザースメルトダウンの後にメガトンパンチをいれるパターン）で行っているとなると、合体までにいったいお金をいくら投資したのだろう。

嶋…そうですね。財布にあったお金すべて使ったのではないのでしょうか。もし、近所に住んでいないで、電車で遊びにきている人だったら、帰りの電車賃まで使って帰れなくなったことあるんじゃないですか。

P…毎回毎回更新されている鉄拳2バージョンB。10キャラ中今回は8キャラ更新されています。集計もあと2回残されています。がんばって早いタイムを狙ってください。

嶋…うんうん。



次回より集計予定のスカルファング。キャラ別は考えもの?

今、戦球が熱い!?

P…今回異常に伸びたスコアと言えばこのゲーム「戦球」でしょう。初見のプレイヤーにはすごく難しいパズルらしいです。ですが、スコアラーは稼ぎが熱いらしく、各地でぽつぽつとプレイしている人がいるようです。

嶋…ふーん。そうなんですか?

P…対戦モードもやっとクリアが達成されました。お疲れさまです。腕前判定モードも600万オーバーも出ました。

嶋…点数が高いっていいね（意味なし）。

嶋…POW様POW様、そういえば、金曜日の電話相談室（質問の電話受付ね）で「戦球の腕前判定モードでコンティニューをすると、スコアが残る」と大阪の人から電話があったのですけれども、これはどうなんですか?

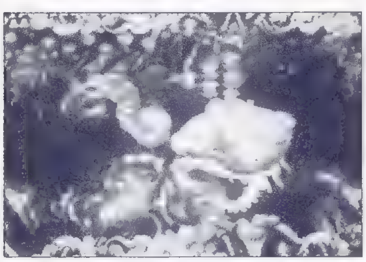
P…うーんとですね。これは、きっと気のせいですよ。一応、私の知り合いがいるゲームセンターに電話して実際に試してもらったところ、スコアはちゃんと0点に戻ります。よって、集計は続行します。

全キャラ制覇 またもや達成できず

P…ソニックウィングス3のとこですけれども、前回は荏原がエレン&シンシアで阻止をし、今回はアミューズメントスペース・フジがチャイカ&プーシカで阻止。またもや全キャラ制覇は達成されませんでした。それについてどう思った嶋やん?

嶋…うーん。要は、全キャラ制覇はきついってことですよね。全国は広いですね。

P…そういえば聞きたかったことがあったんだよ。嶋やんって全国一位取ったことあるんだっけ?



スコアに注目。ゴーレムが死んでるー。

嶋…えっ!?えーとD&Dで☆が取れそうなときがありました。

P…それじゃ、今度出るD&DⓇシャドーオーバーミスタラ。当然やるんでしょ?

嶋…勿論ですよ（目をキラキラ輝かせて言っている）。

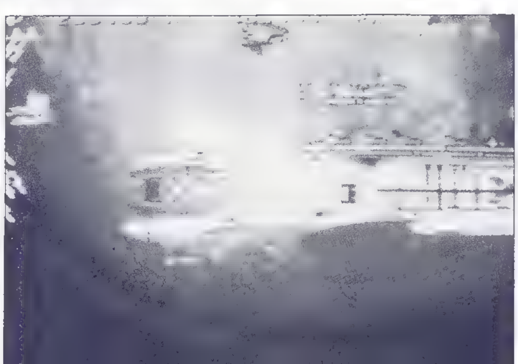
P…まあ頑張ってね。

沙羅曼蛇2で登場するゴーレムが撃沈?

P…次回より集計予定に入っている沙羅曼蛇2ですが、な何と、1面ゴーレムが倒すことができるのですよ。それで倒すと、10万点も入るんだよ。

嶋…すごいですよねー。

P…それで実はもう一つ10万点のキャラがいるようですよ。スコアの方は、私が聞いたところによれば1周95万程出ていてなおかつ2周クリアしていると言うことだ。では今月はこんなところで、また来月。



もう1つの10万点。出し方は自分で考えてね。

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ ハイスコア!!2

2月11日現在

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（0196）62－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（望月　双角）	1,643,100	大日本回せ回せ究綾波レイ推進本部長BLT	ノーミス　ALL LEVEL　3
2	リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,511,400	DEB	1C ALL LEVEL－3
3	リアルバウト餓狼伝説（ジョー・ヒガシ）	1,465,200	K.M	1C ALL LEVEL－3
4	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	1,460,000	RYO	1C ALL
5	究極タイガー2	9,481,770	ギノメクラDX	ノーミス　ALL 小ボム×2
6	バツグン	22,961,000	SMS	TYPE－C 1C ALL
7	沙羅曼蛇2	839,900	IHI㋘	ビッグバイパー 2－5
8	ラグナロク	3,397,650	BUG	アンクルベアードR　8

通信欄　●店内に飾るポスターなどは当然自前で作っているんですが、イラストを描けるスタッフがいなくて困っています。そんで、協力スタッフということで、イラスト描いてくれる人を募集します。定期的に当店に来れる人で誰かいませんか？　店員＝MAGI＝BLT

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（モスキート）㊅	11,623,900	RANTA党－KDO	ALL　残×1 S×5
2	リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,457,200	アシュラ	ALL　無敗
3	リアルバウト餓狼伝説（不知火　舞）	1,505,200	火炎魂	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説（ブルー・マリー）	1,200,500	ZZZ	ALL　2敗
5	リアルバウト餓狼伝説（ビリー・カーン）	1,493,700	井宿なのだ！	ALL　無敗
6	リアルバウト餓狼伝説（秦　崇雷）	1,338,300	松田No3	ALL　無敗
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,337,500	ARSHUROT（綾波）	ALL 詩織　使用
8	沙羅曼蛇2㊅	625,200	参考記録	2－2

通信欄

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（震電）	7,874,000	鈴木　満	ALL 連付
2	闘神伝2（エイジ）	3′46″70	AAA	ALL
3	ファイティングバイパーズ（BAHN）	2′06″39	ZST	ALL
4	ファイティングバイパーズ（RAXEL）	2′28″91	DNA	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（ギース・ハワード）	1,753,000	AHO	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,465,800	Super－X	ALL
7	逆鱗弾（タイプC）	2,338,960	DMY	ALL
8	ストライカーズ1945（ライトニング）	2,062,800	XXY	ALL 連付

通信欄　●耳にタコができるほど常連ハイスコアラー化を勧めてきた努力が最近報われてきた。しかし、新たな問題が！全国レベルは無理と決めつける負け犬根性だ！レベル下げろって言うな！ドーピングしてでも稼げ！ほかのスコアラーも人間だ！P.S.人以外の方御一報ください

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,028,700	T・B	ALL ナコルル
2	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,654,300	谷津しんたろう	ALL 95×1
3	バーチャファイター2（アキラ）	1′45″81	谷津しんたろう	ALL
4	スーパーストリートファイターIIX 豪鬼	1,351,400	AKI	ALL
5	D&D®（ドワーフ）	1,132,871	ミスタラ発売記念（パル唯一の全一）T・B	ALL×4
6	D&D®（エルフ）	1,110,397	A・S	ALL×4
7	龍虎の拳2（ロバート）	1,213,320	MAK	ALL
8	天地を喰らうII（魏延文長）	2,997,800	D&Dの新作は何が違う　和泉	ALL

通信欄　●新作何も入荷されないため（LD麻雀一作入荷しても、しょうがない）スコア全く集まりません。今なら申請すれば、まず掲載されるでしょう（競争率1倍ありません）。何か入荷しないもんですかねえ。

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（秦　崇雷）兄	1,768,200	DA－㊖当店ストZERO大会第1回優勝	1C ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（秦　崇秀）弟	1,751,600	COO－㊖当店KOF95大会第1回優勝者	1C ALL
3	闘神伝2（ホーファイ）	2′57″86	T.C	1C ALL
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,105,000	NSA－㊖当店ストZERO大会第2回優勝	1C ALL 閑丸　修羅　剣聖
5	マーヴルスーパーヒーローズ（マグニートー）	1,855,200	BOY	1C ALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	1,848,900	MNA	1C ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	1,684,100	M.X	1C ALL
8	19XX（モスキート）㊅なし	6,460,700	DAI－㊖当店RB大会第1回優勝者	7面　特務大佐 LV25

通信欄　●RB餓狼伝説熱く稼働中！限定「19XXひみつ大図解」もらえるよ。シューティング好きの皆、キングへGO!!君の挑戦待つ。㊖（ゲーム情報愛読な人、イラスト描く人　ノートの執筆者募集中！女性でも大歓迎!!近くの方もぜひ寄ってください。・by COO）

キャッツアイ新川店

北海道札幌市北区新川2条7丁目　☎（011）761－1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ	0′43″13	めざせオールクリア H.S	Cityコース 最上級使用
2	沙羅曼蛇2	328,500	入荷してスグのスコア 武神　忍	1コイン6面 連なし
3	マンクスTT	2′08″65	LAXEYCOAST NOB	AT使用
4	バーチャロン	対戦14連勝	対戦相手は向い側でみえません。全部で4席	APHARMD 使用
5	アルペンレーサー	2′00″732	辞めて正解だったね！Cat－T.Y	最上級コース タイムトライアル
6	ファイティングバイパーズ	8′31′12	50282pts. 新！ピッキーMAS	3本先取設定 1コインALL
7	ソウルエッジ	新入荷スコア募集中	もちろん対戦台で入荷 連勝記録も募集します	
8	タイムクライシス	新入荷スコア募集中	みやすいDXタイプ ALLクリア募集中！	

通信欄　●はじめまして!!キャッツアイです。昨年12月オープン以来、大変な盛況をいただいております。もちろん全室通信カラオケで66室！ソフトクリームは全部で12種類もあります。駐車場完備で、なんと明け方まで営業中！　益村

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝（絹）	3,064,100	コスプレおたく　Y	ALL　1コイン
2	リアルバウト餓狼伝説（秦　崇雷）	2,148,000	桃井	ALL　1コイン
3	リアルバウト餓狼伝説（不知火　舞）	1,558,800	J(S)W	1コイン　ALL NOミス
4	リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,394,800	紀	1コイン　ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（ヤマザキ）	1,426,000	ITO	1コイン　ALL
6	リアルバウト餓狼伝説（ビリーカーン）	1,338,200	BCD	1コイン　ALL NOミス
7	リアルバウト餓狼伝説（秦　崇秀）	1,328,300	渡辺	1コイン　ALL
8	リアルバウト餓狼伝説（ダックキング）	1,237,500	タロウ	1コイン　ALL

通信欄　●リアルバウト餓狼伝説のスコアはまだまだ伸びそうです。ガンバッてスコアを伸ばしましょう。え～、3月は卒業のシーズンです。進学、就職等、それぞれの道を歩むのでしょうが、当店への道も忘れずに遊びに来てください。

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2VerB（三島一八）	1′57″85	BLS（NL勤務中）	ALL
2	鉄拳2VerB（ブルース・アービン）	2′14″20	STL	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説（ブルーマリー）	1,311,000	K・忍	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説（アンディ・ボガード）	1,209,400	BLS（D&D4人プレイ）	ALL
5	19XX（P－38ライトニング）	3,473,100	KIN	7R　途中
6	沙羅曼蛇2	380,000	BLS	7R　途中
7	ファイティングバイパーズ（ピッキー）	2′59″33	S・K	ALL
8	マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	2,457,700	S・K（アニタ400万点＋α）	ALL

通信欄　●バンデット苫小牧より逆噴射ゲーム大会実施中！2月11日VF2大会優勝者：秋山（弟）のホバージェフリーが2連覇達成！室蘭中島スガイチーム&恵庭NTKチームの参加に感謝感激・・団体戦は苫小牧選抜が優勝！山口サラ，亀田サラ大活躍！○人ジャッキー？

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6　☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2（連無し）	610,200	佐々木弘	
2	ゲーム天国（連無し）	4,152,270	全身チャーシュー	4面Z－DYNE MKII　ノーマル
3	ゲーム天国（連無し）	4,038,190	SHIINA	ももこ タイムアタック
4	マジカルドロップ	5,808	神城（これで2キャラ）綾花	マジシャン
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,663,700	Dee＝Jay（何故にアニタ…）	1コインALL アニタ
6	マーヴルスーパーヒーローズ	1,495,700	奇人変人インド人	1コインALL アニタ
7	ストリートファイターZERO	1,988,300	H.KoDA♡美奈子	1コインALL リュウ
8	パズルボブル2X	200,100	覇山由勝	1コイン4面

通信欄　●新作ゲームがぞくぞく入荷中です。発売前ゲームのロケテストも（たまには）やってるので、お近くへお越しの際は気軽に遊びに来てください。●今来店ではとってもおトクなイベントをやっている（はず）です。内容はお店に来てみてね。　つづく

書店（帖合）印

部数　　　冊

ゲーメスト単行本

ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストＺ文庫

ヴァンパイアハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女～	定価570円
ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ①	定価590円
幻想神話ラスト・ラグナロク①	定価590円
ヴァンパイアハンター外伝 レイレイ編 ～終わらない春～	定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL　（　　）
FAX　（　　）

速攻生徒会② 定価500円 小川雅史	冊
極上パロディウス 定価850円 岩尾奈美恵	冊
コンティニュー？ 定価680円 ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター４コマ 定価580円	冊
龍虎の拳2② 定価680円 天獅子悦也	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー② 定価780円	冊
KOF'94外伝③ 定価550円 鷹岬諒	冊
ヴァンパイア ハンター 定価850円 藤田丈士	冊
キャプテンコマンドー② 定価850円 戸橋ことみ	冊
ゲーパロ４コマグランプリ⑤ 定価580円	冊
ワールドヒーローズ2④ 定価850円 雑君保プ	冊
KOF'95　４コマ決定版 定価580円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト② 定価980円 津雲幻一郎	冊
ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー② 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 定価780円	冊
ストZERO４コマ決定版 定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO 定価550円 中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
侍魂　斬紅郎無双剣 ４コマ決定版　定価580円	冊
	冊
	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 4月15日号プレゼント ◆

◆ゲーメスト４月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、180ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは４月14日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね!
〔　　　　　〕〔　　　　　〕〔　　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も教えてください。
〔　　　　　　　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
〔　　　　　　　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか？
〔　　　　　　　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか？〔　　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか？〔　　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9：あなたのご意見をご自由に（P.N.　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

10周年おめでとうメッセージ募集!!

●ゲーメストもおかげさまで10年。そこで今回は読者からの熱いメッセージを募集するぞ。文章でもイラストでも何でもOK！優秀作品は10周年記念号で掲載するので、力作を期待しているぞ!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

タイトル	定価	数量
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII	定価 6,800円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

部数　　冊

条件　書名

担当者

巻　回

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部
おめでとう10周年!! 係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）
□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

（4月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　） ※都道府県	
1 小学（　）年 2 中学（　）年 3 高校（　）年 4 大学（　）年 5 社会人 6 その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1 書店 2 ゲームセンター 3 コンビニ 4 その他	

※の部分は○でお囲みください

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4 ☎(0474) 33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (ジョー・ヒガシ)	1,735,200	Y.F	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説 (キム・カッファン)	1,533,400	E.R	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー・カーン)	1,495,700	E.R	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	1,470,400	NIA	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇秀)	1,384,000	E.R	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説 (フランコ・バッシュ)	1,429,200	E.R	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (ギース・ハワード)	1,478,500	E.R	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (テリー・ボガード)	1,515,300	N.M	ALL

通信欄 ●AOUショーの後ですので、いろいろと新作ゲームが発売されていると思います。どんなゲームが、出るのか現時点では分からないですけれども楽しみですね。(2月11日現在)

トミームナコ

群馬県高崎市本町3－69 ☎(0273) 25－2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	11,557,800	SnRun-y	1CALL ライトニング
2	19XX	11,479,800	SnRun-y	1CALL モスキート
3	19XX	11,087,200	SnRun-y	1CALL 震電
4	ファイナルロマンスR	ALL	TAM	1C
5	闘神伝2	9′33″33	TAM	1C ALL ホーファイ
6	リアルバウト餓狼伝説	2,384,600	SnRun-y	1C ALL 秦崇雷
7	リアルバウト餓狼伝説	2,436,500	SnRun-y	1C ALL ホンフゥ
8	リアルバウト餓狼伝説	2,291,800	おしょう	1C ALL マリー

通信欄

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5 ☎(0188) 37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ	4′42″51	肉、嫌いだもの	中級 MT
2	19XX	1,109,700	DDD	ALL ㊤付 残×3
3	沙羅曼蛇2	634,200	琴國里	2－3
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,327,600	Cz75(トシ)	ALL 根性 早乙女優美
5	レイブレーサー (最上級)	2′26″083	Rave Racer Project	AT T.T 逆コース
6	ゲーム天国(T.T)	9,402,460	来秋記念! AGT-ASK	モモコ
7	ゲーム天国(T.T)	8,051,060	M.JORDAN	フォーメーションZ
8	ゲーム天国(T.T)	9,179,060	へきるがいちばん	ファイター

通信欄 ●VHビデオ撮影に来てくれた山形のK2C(ドノヴァン+六茶)くんほか多数の方、ありがとうございました。また来てね。
これが載る頃にはきっと編集で死人が出るでしょう。私の命もそれまでかと思うと……涙がちょちょ切れるっす。 by ㊎TM

ゲームソニックビーム

千葉県松戸市松戸1172－1 ☎(0473) 60－2008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	1,149,100	M.NARU	1CALL クリア
2	リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	1,427,500	M.NARU	1CALLクリア マスタープレイヤー
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,248,200	岩崎愛の描いたエフィがほしい チキン師師	修羅 覇王丸
4	アベンジャーズ	595,000	近ごろうせぐものないのです。 チキン師師	スペシャルボーナスかせぎ
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,843,000	まだリハビリ中です… SPD－水無月受理	ALL MAX16連だけ
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,510,200	みつ子奥様にメロメロ SPD－水無月受理㊥	ALL 30万落ち
7	戦球	2,484,030	ZAC-Ristar	腕判モードLV 99+αB1268
8	ゲーム天国	23,032,830	ZAC-Ristar	ノーマル ゼリア ALL、連付き

通信欄

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1－3－15 ☎(0286) 55－6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (不知火 舞)	1,490,200	NHE33MT	1コインALL
2	リアルバウト餓狼伝説 (ギース ハワード)	899,600	T.I	1コインALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (ブルー・マリー)	977,800	NHE33MT	1コインALL
4	リアルバウト餓狼伝説 (ビリーカーン)	884,000	G/S	1コインALL
5	バーチャファイター2.1 (アキラ)	57″51	K.A	1コインALL
6	スカイターゲット (F15)	3,997,440	M.A	
7	19XX (モスキート)	12,019,800	SSK	1コインALL
8	ファイティングバイパーズ (バン)	2′51″58	T.A	1コインALL

通信欄 ●ゲーム大会の企画を進行中です!! 興味ある方は来てくださいっ!!
byプリティA
(彼女募集中!!)
君もファンタジーワールドで僕と握手!! by やなぴぃ

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130 ☎(0246) 43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (ギース)	1,007,300	Y・S	1コインALL
2	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	1,172,000	Y・H	1コインALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,300,900	J・I	1コインALL
4	リアルバウト餓狼伝説 (山崎竜二)	1,067,500	高木康徳	1コインALL
5	リアルバウト餓狼伝説 (舞)	1,552,900	J・I	1コインALL
6	19XX (P－38)	7,383,200	UME	7面
7	鉄拳2 Ver.B (ロウ)	3′31″46	Y・H	1コインALL
8	マーヴルスーパーヒーローズ (アニタ	2,419,900	T・E	1コインALL

通信欄 ●来たる3月31日に、バーチャファイター2大会を開催!!
瞬帝愛好会をはじめとする強者が多数そろっておりますので、腕に自信のある方は御来店ください。なお、コンピュータ戦、乱入対戦ともに1コイン5ラウンド勝負です。 by 豊蔵の弟子

ゲームインパートナー

千葉県松戸市上本郷908－3 ☎(0473) 66－0801

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (山崎竜二)	1,633,700	イサム「R₂C－ブギーマン－冷笑	ST ALL ALL 2 Win
2	リアルバウト餓狼伝説 (ビリーカーン)	1,501,200	J&T－ラリラリ	ST-ALL ALL 2 Win
3	リアルバウト餓狼伝説 (不知火 舞)	1,385,900	KLS－ダリアン	ST-ALL ALL 2 Win
4	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	1,376,600	KLS－ダリアン	ST-ALL ALL 2 Win
5	リアルバウト餓狼伝説 (ホンフゥ)	1,339,800	Jey&Tee	ST-ALL ALL 2 Win
6	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇秀)	1,412,900	KLS－ダリアン	ST-ALL ALL 2 Win
7	リアルバウト餓狼伝説 (キム・カッファン)	1,331,900	SHU	ST-ALL ALL 2 Win
8	ストライカーズ1945 (ゼロ戦)	1,318,100	SAI-IR²C	ST－2－4 連付

通信欄 ●当店は北松戸駅より歩いて1分ぐらいです。全台50円です近くまで来た方は寄ってください。話は変わってBAT君、S.A君は早く来なさい。いっぱいカモれるよ、たから来い分かったな、S.A君。「ぜはZARのぜ」、「イはイサムのイ」。 スコアラー求ム!!



サターンステーション バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439 ☎(0240) 32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (ライトニング)	11,982,100	K-MIZ	1コインALL
2	鉄拳2B (ジャック2)	2′10″53	2NDヒデミ 私は二流の格闘家	1コインALL
3	ファイティングバイパーズ (ジェーン)	3′20″98	K-MIZ 対戦者求ム!!	1コインALL
4	スーパースラムズ (湘北)	136	GHQ渡部	1コインALL
5	リアルバウト餓狼伝説 (キム)	32人抜き		勝抜き32人目死亡
6	ゲーム天国 (プーペラ)	5,064,930	T－長谷川	タイムアタック
7	沙羅曼蛇2	429,300	K-MIZ	ラスボス死亡
8	がんばれギンくん (ハム)		TEN コンティーニューしたやつがえらい?	1コインALL かんたんコース

通信欄 ●突然ですが最近シューティングゲームが楽しいと思いませんか?特に湾岸戦争(ジャレコ)なんかもう最高っす!てなノリのゲームで私(店長)としてはオススメの一品です!なにかノスタルジックな気持ちにさせてくれますよ! ㊟25才以上の人にかぎります!

パンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14 ☎(0471) 43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,794,700	K.N	ALL 〈ビリー〉
2	リアルバウト餓狼伝説	1,679,600	ZU	ALL 〈バッシュ〉
3	リアルバウト餓狼伝説	1,613,200	D.H	ALL 〈キム〉
4	リアルバウト餓狼伝説	1,564,900	CMG	ALL 〈秦 崇雷〉
5	リアルバウト餓狼伝説	1,114,900	SKO	ALL 〈ギース〉
6	19XX	14,302,300	SIG	ALL ㊤ 〈ライトニング〉
7	19XX	13,147,700	SIG	ALL ㊤ 〈モスキート〉
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,538,500	恐るべし水平さいか! SPD 水無月受理	ALL 〈藤崎 詩織〉

通信欄 ●バーチャファイター2.1の強い人求ム!けっこー当店にも強い人がいますのでぜひ遊びに来てください。 スコアラーも求ム!
あと、当店にもコミュニケーションノートができました。イラストとかも書いてくれるとうれしいな。

アミューズメントハウス ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2－11－12 ☎(0297) 45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,741,800	.RT	テリー 1コインALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,656,700	ABC	山崎 1コインALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,583,500	IRT	アンディ 1コインALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,557,000	H.I	キム 1コインALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,530,500	ABC	ビリー 1コインALL
6	リアルバウト餓狼伝説	1,494,200	MON	マイ 1コインALL
7	ソウルエッジ	4′58″73	G・I	ソフィーティア 1コインALL
8	ダートダッシュ	4′50″20	AKD	上級車 AT 1コインALL

通信欄 ●今回は、餓狼伝説リアルバウトのハイスコアが、熱く盛り上がったました。今後はソウルエッジのタイムアタックやダートダッシュのクリアタイムなどなど、スタッフ一同、期待してします。

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6 ☎(0272) 32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	1,420,000	T・T	ALL
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,040,300	みきもと(女) 美樹本和介	8面 相性モード
3	ファイティングバイパーズ (BAHN)	1′51″42	PAL	ALL
4	インディ500 (インディ500コース)	2′28″021	SpeedJunkie こば氏	MT
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,297,300	T・Y	羅殺 ALL 幻十郎
6	バーチャロン (テムジン)	6′28″55	六級アキラ デイトナチャンピオン	ALL
7	バーチャロン (バイパーII)	11′48″26	KAT	ALL
8				

通信欄 ●毎月、第1・3日曜日はゲーム大会やってますので皆様の御来店。おまちしております。また、コスプレ大会も企画中です。
by 店長

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込２−12−９駒込富士ハイツ１Ｆ ☎(03)3910−1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー	1′47″950	ATF−BOM	初級T・T
2	レイブレーサー	1′55″025	ATF−BOM	中級T・T
3	レイブレーサー	2′42″308	ACU−TECCHI	上級T・T
4	レイブレーサー	1′38′787	ROD	最上級T・T
5	パズルボブル２	211,238,250	KEI	１コインALL
6	リアルバウト餓狼伝説	1,440,500	B・B(キム)	１コインALL 改造ナシ
7	ザ・キングオブファイターズ'95	458,220	ZXR(キャラ不明)	１コインALL 改造ナシ
8	19XX	13,111,200	Z・W(モスキート)	１コインALL 改造ナシ

通信欄 ●このスコアが出てる頃には、カプコンの「D&D」の新作に、みんなハマっていることでしょう。お願い！質のいいアクションゲームをもっと作ってください。カプコンさん期待してます。ACUショーに出た評判のよかったゲーム入荷してるはず。乞う来店。 byT・E

アミー

東京都板橋区赤塚新町１−22−４ ☎(03) 3977−0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル２	220,217,600	B.L.K	ALL
2	パズルボブル２(ANOTHER WORLD)	199,383,320	ハスケットマン	ALL
3	19XX(震電)	121,139,800	G.C.A−TT	ALL 連付 P×４ 残３
4	マーヴルスーパーヒーローズ(アニタ)	4,546,300	G.C.A−雀鬼	ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ(ドクタードーム)	5,161,300	G.C.A−Z?	ALL
6	ファイティングバイパーズ(HONEY)	40″248	いだお	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説(キム)	1,545,300	まさじ	ALL
8	レイブレーサー(最上級)	1′42″500	ACU−TECCHI	完走

通信欄 ●バーチャロン、ソウルエッジ、ダンジョンズ&ドラゴンズRなどなど新作続々登場!! 遠方からのお越し心よりお待ち申し上げます ひでえおさん、TOMMYさん、どうしていらっしゃいますか? また近くへ寄りましたらぜひ遊びに来てください。 by アミー

ゲームプラザメッセ102

千葉県四街道市四街道１−２−１チェリープラザ１Ｆ ☎(043)424−6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国(タイムアタック)	10,568,120	YUU−チューリップ	１COINALL プーペラ、連付
2	ゲーム天国(連付)(タイムアタック)	10,056,390	TEPPEI	１COIN ラス Z−PYNE使用
3	ゲーム天国(連付)(タイムアタック)	6,407,400	NOG	１COIN、ラス PIG使用
4	ゲーム天国(連付)(ノーマルモード)	12,658,440	YSR−KAN(穴ウメ)	１C ２−３ プーペラ使用
5	テトリスプラス(ノーマルモード)	354,605	YSR−KAN穴ウメ カンストしてやる！	１C LV39 ライン数?
6	ストリートファイターZERO(春麗)	1,265,800	YSR−KAN(穴ウメ)ゴメンネ!	１C ALL ダン有
7	究極タイガーⅡ		スコア受付中です。	
8	モータルコンバット		全国のモータリアン スコアー出しに来て♡	by 男(笑)

通信欄

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽２−10−５ ☎(03) 3598−0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX㊟(モスキート)	10,445,100		ALL(残機２)
2	19XX㊟(震電)	14,630,100		ALL(ノーミス)
3	19XX㊟(F−38ライトニング)	10,808,700	AMI	ALL(残機)
4	ゲーム天国㊟(タイムアタック)	9,133,800		プーペラ
5	アベンジャーズ(キャプテンアメリカ)	443,600	きらら・かおりん(大将ラウ攻)	ALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,507,000	朝日奈使いRay	ALL
7	沙羅曼蛇２	766,800		２−４
8	ソウルエッジ		対戦台入荷!!	１PLAY 50円です

通信欄 ●ヴァンパイアハンターの対戦、まだまだ熱いっス！ ソウルエッジも入荷！バーチャロン入荷予定！ゲーム大会もバリバリやってます。お店の場所は 赤羽駅東口徒歩まっすぐ５分。よろしく!!

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩８−15−３ ☎(03) 5668−8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇２	1,347,300	KN２−ペットアッパー	ALL 残×０ 連付 １P
2	19XX(震電)	14,518,200	OMK−冬の北海道	100%×６ S×P 残×１
3	ソニックウィングス３(F４)	3,767,100	OMK−FET	ALL１周198万 ２周目タケコ連
4	ソニックウィングス３(Do335)	3,831,600	OMK−FET	ALL１周184万 連付
5	ストライカーズ1945(ZERO)	2,113,100	DAB.S	２周ALL １周114.5万 連付
6	ギャラクティックストーム(シャテラックス)	480,500	OMK−KN２−モシャ#	ALL
7	ゲーム天国T.A(ぶたさん)	12,013,920	KATZ -CHA	ALL 連付 残17秒
8	ガンダーラ	2,276,540	OMK−メイ牛山③	ALL残×110 P×１

通信欄

アミューズメントスクエア アルファ

東京都板橋区中台１−36−２ １Ｆ ☎(03) 5398−3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(ギース)	1,245,200	Love MAX by BOS	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説(ビリー)	1,080,400	大好き 安室	ギース迄
3	リアルバウト餓狼伝説(テリー)	1,248,100	スタジャンNO139番	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説(アンディ)	1,271,700	スタジャンNO139番	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説(舞)	1,552,700	大好き 安室	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説(崇秀)	1,582,200	スタジャンNO139番	ALL
7	19XX(ライトニング)	5,960,800	Love MAX by BOS	７面 落ち
8	バーチャファイター2.1(アキラ)	1′03″56	スタジャンNO139番	ALL

通信欄 ●今回は、リアルバウト餓狼伝説ばかりになってしまったけどそのほかのゲームのスコアーも大募集中です。最近、バーチャファイター2.1の対戦が熱いような気がしますョ。今春にはVF３が出てくるでしょう。そのときはどこよりも早く入るようにします。100円かな?

ゲームパーク江古田１・２Ｆ店

東京都練馬区栄町４−７西村ビル ☎(03) 3993−0084

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,611,800	ろうたまあ♡ 全キャラクリアしたい	根性ALL 如月未緒
2	進め!対戦ぱずるだま(ロケ・ゲーマー)	162,480	あかき了	ALL ノーミス ８段 あたぼう
3	ボンバーマンワールド	2,239,200	MIYOKO	６−７ ALL
4	雷電DX(上級・連付)	7,388,230	NO.６	３−３ ２ ５迄ノーミス
5	ストリートファイターZERO	1,893,900	CBG	ALL ケン
6	マーヴルスーパーヒーローズ	2,016,400	毛利と五十嵐	ALL ウルヴァリン
7	ロードランナー魔神の復活	326,600	"B"	14面
8				

通信欄 ●ドルアーガの塔やロードランナー・魔神の復活、ライトブリンガーやサボテンバーズなど、やり込み度の高い良作をぜひやり込みにお越しください。春休みは一度ゲーセンがたくさんある江古田へお立ちよりくださいませ。池袋から西武池袋線各停で３駅目です。

ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原２−27−14 ☎(03) 5300−5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ(バン)	1′42″09	蟹弾	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説(山崎)	1,525,800	DDT	ALL
3	闘神伝２(カオス)	2′52″26	K.N	ALL
4	バーチャファイター2.1(アキラ)	1′05″87	ピンボーラウ	ALL
5	レイブレーサー(初級 T.T)	2′16″455	D.H	M.T 反力なし ツインタイプ
6	19XX(モスキート)	9,430,200	みっちゃん	ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(片岡)	1,571,500	Luc	根性モード ALL
8	パズルボブル２X	167,864,570	MGC	Xモード ALL

通信欄 ●ソウルエッジ入荷しました。１PLAY50円ですので、どんどん対戦してください。また、最近とみに対戦レベルが落ちていると 言われておりますので、腕に自信のある方は、カツを入れにいらしてください。

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村３−24−３高橋ビル１Ｆ ☎(03) 3558−9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ(ラクセル)	2′58″08	TMZ−AKI	ALL
2	究極タイガーⅡ(１P連付)	7,271,880	T.SAKURAI	エリア97
3	ゲーム天国(ぶたさん)	12,204,910	KATZ−CHA	T.A
4	ゲーム天国(モモコ)	12,261,710	H.SHIINA	ノーマル ２−１
5	鉄拳２(ジャック２)	2′04″98	M.KOUDA	ALL
6	鉄拳２(ミシェール)	2′17″58	M.KOUDA	ALL
7	鉄拳２(カズヤ)	2′01″35	M.KOUDA	ALL
8	鉄拳２(ワン)	2′17″48	M.KOUDA	ALL

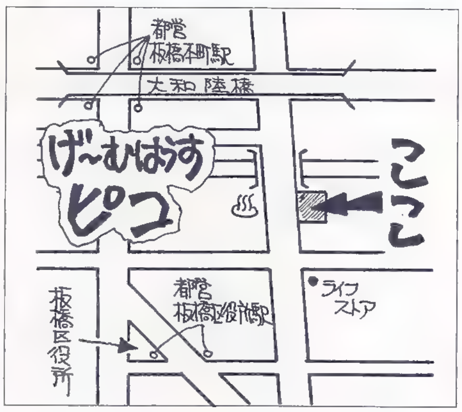
通信欄 ●究極タイガーⅡ サマランダ２等、新作シューティング続々入荷。格闘ゲームも充実してます。VFジャンキー FVジャッキー来店お待ちしております。対戦、ホントに盛り上がってるよ！

アミューズメントセンター ブリッジ

東京都国立市富士見台１−16−８ ☎(0425) 76−9030

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ	ハイスコア募集中!		
2	マーヴルスーパーヒーローズ(サイロック)	1,816,000	MOZ	１COINALL
3	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,614,300	Y.S	１COINALL
4	19XX(震電)	6,280,000	社長さわ	５面まで
5	ゲーム天国(ノーマルモード)	11,333,600	ステゲー友の会 会長日々野ぴかる	１COINALL エクセリオン使用
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,656,900	やっぱり復活!! あたりやまいちゃん	１COINALL 鏡使用
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,648,100	みかけは黒ナコ♡ あたりやまいちゃん♡	１COINALL 朝日奈使用
8	リアルバウト餓狼伝説(秦 崇雷)	1,367,100	H.K	１COINALL

通信欄 ●リアルバウトの例のコマンドは当店では不許可です。よってハイスコアはつけていません。上記はコマンド発覚以前のスコアです。イラスト今月のお題はデフォルメキャラです。みんなCome on！ 昨年のイラスト最優秀賞はサターンでした。さて今年は?



アミューズメント ジャスパ

東京都板橋区仲宿64−４ ☎(03) 3964−3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1	1′35″00	M.M 次はもう少しだぞーっと。	１コインALL ラウ
2	バーチャファイター2.1	1′56″74	CRY 全々だめでしゅ..悪夢だあああっ。	１コインALL Jacky
3	鉄拳２Ver.B	1′43″16	M.M おやじぃー! おやじだってんだろ	１コイン ALL 平八
4	鉄拳２Ver.B	1′53″60	M.M ポンポンポン拳ポンポン拳ポンポン	１コインALL ポール
5	マーヴルスーパーヒーローズ	2,334,600	CRY すっげぇー! ファヴフォーユー!	１コインALL アニタ
6	リアルバウト餓狼伝説	1,146,300	M.M ブレイクこそわが命!!	１コインALL タックキング
7	リアルバウト餓狼伝説	1,224,000	J.J 十連コンボでGOIGOI	１コインALL ギース
8	首領蜂	112,811,960	T.D こよなく２Pがわを愛する男！	２−２ タイプC

通信欄 ●寒い！寒いよぉー！何が寒いかって外が寒いっ！負けるもんくわあぁでJASPAでGO！時間差攻撃バイパー入荷！俺のハニーは超よえー！切り裂きシャウトが聞きたけりゃいつでも来なよ待ってるぜぃ！ P.S. 小村、加藤兄弟！俺は俺をとりもどすぜっ！ 切り裂き

ゲームプラザニュー日の出

長野県上田市中央２－７－９　☎（0268）25－0835

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	JXX (震電)	15,034,730	えむてい♡	AL-　(連) 残4　S×1
2	ゲーム天国 (ブーペラ)	12,153,360	K.I.D	ALL　(連) タイムアタック
3	ゲーム天国 (ファイターEX)	10,958,570	DYB-SOY(愛)	ALL　(連) タイムアタック
4	ゲーム天国 (モモコ)	10,550,900	DYB-とみほ♡ こうじ-AOM	ALL　(連) タイムアタック
5	ゲーム天国 (Z-DYNEMKⅡ)	10,067,310	DYB-リオ	ALL　(連) タイムアタック
6	ヴァンパイアハンター (モリガン)	6,001,200	中ザコ	ALL　(連) 前半くさり
7	マーヴルスーパーヒーローズ (シュマゴラス)	2,004,700	T..(JACKくん)	ALL
8	戦球 (ノーマル)	2,950,640	RAY	

通信欄　●長野のゲー天プレイヤー来店感謝。また来てね。

ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今川町１－７　明王ビル１Ｆ　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国 (ノーマル Z-DYNE)	17,137,120	親不考者 BRS-MIK	2－4
2	ゲーム天国 (ノーマル　ブーペラ)	17,071,480	MEE=ELN㋕	2－4
3	ゲーム天国 (タイムアタック・ブーペラ)	10,116,090	MEE=ELN㋕	ALL 残タイム５秒
4	沙羅曼蛇2	994,800	BRS-GOE	2－5ボス
5	レイフォ　ス	6,906,600	KRS-ELF	ALL 残×0
6	パズルボブル2 (ひとりでパズル)	90,530,260	MEE=ELN㋕	ALL ACGKQW
7	リアルバウト餓狼伝説	1,436,500	SIZ	ALLストレート ブルマー・リー
8	マーヴルス　パーヒーローズ (アニタ)	2,755,900	米村様	ALL

通信欄　●今年のAOUショーはいきたい、でもバイトでいけないっス。マーヴルス－パーヒーローズ、アニタが使えます。みんな来てね。

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘１－４－３外山ビル１・２Ｆ　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	1,543,540	あつし	5面まで
2	バトルガレッガ (グラスホッパー)	1,330,340	しんたろー	5面まで
3	沙羅曼蛇2	853,000	しのブ	2週目5面まで
4	沙羅曼蛇2	773,700	浪人ポンタ	2週目4面まで
5	ソウルエッジ (タキ)	8′56″40	忍者マニア	ALL
6	19XX (ライトニング)	10,973,500	打倒しやブウ	ALL 残×2　B×2
7	ファイナルロマンスR (通信対戦台)	10人抜き	支配色はピンズ	
8	でろ～んでろでろ (ノーマルモード)	5,303,600	BEE	ALL

通信欄　●最近活気がなかったビデオゲームも新作続々入荷で活気が戻ってきました。北口店ではメダルゲームのG1クラシックか入荷します。夕方と10時過ぎは各種対戦ゲームプレイヤー多いです。とりあえずひばりが丘に来てください。お待ちしてまス。　by　店員J

ゲームスポットFREE TIME

長野県塩尻市広丘高出1838－１　☎（0263）53－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ (ミツルギヘーシロー)	6′16′83	H.M ミツルギヘー	ALL
2	ソウルエッジ (ジークフリード)	7′29″00	TEN シークフリ　トバリバ	ALL
3	鉄拳2Ver.3 (ポール)	1′56″21	Ⓑ　ALL７人目終わって１分20秒	ALL
4	ストライカーズ1945 (ライトニング)	1,316,300	Ⓑ　１周102万 ドイツ通のバカ	
5	戦球	3,318,310	NVR	
6	戦球	2,378,320	VFR	
7	逆鱗弾	1,260,100	OX　赤いやつ	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (不知火舞)	1,417,200	L.C	ALL

通信欄　●悪魔バイ　おまえのパターンはもう見切ったぜ
ヒゲオヤジ　まだまだ　青い、ロシア君元気!!
ソウルエッジの隠れコマンド知ってる人いたら連絡ちょー
こちらも知ってるの　おしえます　　ヨロシク

アミューズメント　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原571－１　☎（0552）43－7967（本店）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ	4′55′33	INA	完走　車種不明
2	ファイティングバイパーズ	2′20″82	俺	１コイン　ALL ジェーン
3	リアルバウト餓狼伝説	1,180,500	S.M	１コイン　ALL テリー　医大前店
4	ステークスウィナー	13億6950万円	つかさ	１コイン　ALL
5	レイブレーサー (初級)	2′16″745	PAX	MT　県１位だー
6	レイブレーサー (中級)	2′32″426	PAX	MT　県?位だー
7	レイブレーサー (上級)	3′17″862	PAX	MT　県１位だー
8	レイブレーサー (最上級)	2′15″405	PAX	MT　県１位だー CR×1

通信欄　●遠征者募集中です！

GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町２－22－21南ビル２Ｆ・Ｂ１Ｆ　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,451,200	SRU	ダック・キング １CALL L4
2	リアルバウト餓狼伝説	1,178,300	ROZ	ギース １CALL L4
3	リアルバウト餓狼伝説	1,392,300	S.N	望月双角 １CALL L4
4	リアルバウト餓狼伝説	1,859,100	BJ	不知火舞 １CALL L4
5	リアルバウト餓狼伝説	2,085,900	BJ	不知火舞 １CALL L4
6	マンクスDX	2′9″75	FFC	ノーマル AT
7	マンクスDX	2′10″14	FFC	ノーマル AT
8	第３回鉄拳２大会優勝、吉村	第１回VF－２大会優勝、多々羅	当店主催の大会は、無料ですのでよろしく。	連絡先は 0423910095(TEL)

通信欄　●年明け最初のハイスコア申請です。現時点では、鉄拳２、R餓狼伝説が絶好調です。対戦も好調ですが、顔ぶれが同じなので、強い方がおりましたら、是非、遠征しにきてください。また、毎月、VF－２、鉄拳２の大会もやってますので、気軽に参加しに来てください。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３－７－５　☎（058）274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マンクスTT	2′06″64	AME	LAXEYコース MT
2	マンクスTT	2′49″29	DEN	TTコース MT
3	マンクスTT	1′00″99	AME	LAXEYコース TTモード　MT
4	ミッドナイトラン	151,200	RYU	初級　ノーマル RX－7
5	19XX	7,526,700	UPg	LV22 上級中佐
6	バ　チャロン	8′34″22	HEY	ライデン
7	バーチャロン	17win	HRA	2LOSSeS テムジン
8	アルペンレーサー	1′27″712	YSU	初　TT

通信欄　●ソウルエッジ、対戦台２台入荷しました。ほかにも、ニューゲームが続々入荷中です。
皆様のご来店お待ちしています。

ゲーム　コンドル１＆２

静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(優美)	1,372,300	カーバンクルちゃん	１コイン　ALL 根性モード
2	サラマンダ2(連)	1,143,500	たぶんどっかの店員 SYG－16号	2－5　ラストボスで死亡
3	19XX(連) (震電)	12,644,200	撃墜狂KAZ 震電は最強！	１コイン　ALL
4	首領蜂(連) (C-TYPE)	36,726,200	APEX－風狂－ ZABADAX	１コイン　ALL 500万×1
5	バーチャファイター2 (ラウ)	1′05″36	MAY	エキスパート
6	ゲーム天国(連) (タイムアタック・ブーペラ)	10,620,100	ナスがママなら KPでママよ♡	残18秒 ヌルすぎる…
7	雷電DX(連) (初級)	4,694,280	パペットマン３号	１コイン　ALL
8	ステークスウィナー (ドライブシュート)	13億7040万円	ロイヤルタッチ (キミ)	13勝

通信欄　●春に向けて新作＆レゲーの入荷を続々考案中のコンドル、リクエストも受けつけてるよ♡MOTさん、アイランド掲載おめでとう！注目作品のZERO２で大会も予定中！２号店のノートは２週間で200P進む好調ペースの♥50円のコンドル♥でした。　担当：此本

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町３－95　☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,575,200	JYU	ブルー・マリー ALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,466,500	HAL	ジョー・ヒガシ ALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,426,500	STH	ボブ・ウィルソン ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,372,000	STH	崇雷　ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ	3,478,600	へっぽこ大名　T.S	アニタ　ALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ	2,603,600	PCI	ブラックハート ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,389,000	おじゃりん	ハルク　ALL
8	ダートダッシュ	5′00″18	DDI	中級車　AT

通信欄　●ソウルエッジは面白い！という人間の独断で近日中にソウルエッジ大会が開催される予定です。腕に覚えのある方は是非、ご出場ください。日時等は未定ですが基本的に春休み中を予定しております。そのほかの詳細については当店のインフォメボードか電話でご確認を。

アミューズメントＪ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色２－１－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2 (アキラ)	3′07′34	GRS	１COIN ALL
2	バーチャファイター2.1 (アキラ)	1′51″35	M	１COIN ALL
3	ファイティングバイパーズ (ジェーン)	3′50″61	K.Y	１COIN ALL
4	スーパーストリートファイターⅡ′	904,700	AAA	１COIN ALL
5	スーパーストリートファイターⅡX	364,504	CAP	１COIN ALL
6	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,496,900	SOU	１COIN ALL
7	鉄拳2 (ブルース)	3′03″75	Y.I	１COIN ALL
8				

通信欄　●格闘技コーナー以外でも、パズル、そのほかのコーナーを充実しております。岐阜にお寄りの際は、腕だめしをなさってください。
従業員一同、お客様のお越しを、心よりお待ちしております。

プレイシティキャロット静岡店＆アピア店

静岡県静岡市中吉田15－８プラザアピア１Ｆ　☎（054）263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ	4′37″53	FUN	完走 ハードスタート
2	ゲーム天国 (T.A.ブーペラ)	10,733,820	まりん	ALL連付　ラスト隕石Jナス成功
3	ゲーム天国 (T.A.ぴぐ)	10,295,830	車内でガス爆発? あそタクシー(定)	ALL　連付
4	ナムコクラシックコレクション (ギャラガ・アレンジ)	1,221,750	SPREAM-FKS	ALL　連付 １ミス
5				
6				
7	ファイティングバイパーズ		ハイスコア募集中	
8	ソウルエッジ		ハイスコア募集中	

通信欄

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２Ｆ　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	1,176,300	EPISTEMER	(連)付き 2－6ボス
2	19XX (震電)	13,419,200	K.C	(連)付きALL スミス
3	戦球 (判定モード)	7,957,000	PIS－まねきじい ひげぶよMANに捧ぐ	LV99 B3824
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,588,600	長谷嘉祥 (ぺんたろー)	根性モード 鏡ALL
5	テトリスプラス (パズルモード)	360,400	フラッシュおやじゃー STG-MIC(テ)	ノーマル ALL
6	バーチャコップ2	840,847	みんなッ!スパⅡXをやる人だアアアッ!!	ALL
7	アベンジャーズ (インギャラクストーム)	452,900	D.I.M	対戦モード クリスタルALL
8	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,688,700	PIS－ZNK	ALL ダン乱入

通信欄　●あのゲームの噂の「アレ」や皆が待ってるアノ超新作ゲームも、ニューヨークに来ればすべてOK!!皆様の期待を裏切らない自信のラインナップでお客様の御来店をお待ちしております。
P.S. JAROに訴えないでね♡　　by　担当

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2Ver.B (KLMA)	1′31″33	きらあっ	ALL
2	ダートダッシュ (レッドライトニング)MT	4′30″93	合言葉はエロエロ ときメモエロエロ男爵	ランク設定(A)
3	ダートダッシュ (ブルードラゴン)MT	4′39″66	広小路エンゼル四天王㊕A－MAO	ランク設定(A)
4	リアルバウト餓狼伝説 (テリー・ボガード)	1,401,200	じぇんとるめん TNA	
5	ゲーム天国 タイムアタック FT-EX.	10,556,180	光狼CAN	連付　ALL
6	ゲーム天国 (タイムアタック ブーベラ)	11,118,200	光狼CAN ノーマルさぼってます	連付　ALL
7	ゲーム天国 (タイムアタック ぴぐ)	10,279,080	NBLA－AGGS－DOHⓈ	連付　ALL 8秒 来店ありがとね!
8	ゲーム天国 (タイムアタック モモコ)	10,460,020	光狼CAN ちょっとへきりました	連付　ALL

通信欄 ●2月10日　バーチャ2大会は大好評に終わりまして、店長共々うれしくて涙ちょちょぎれました。ほんと　次は店長なににしますか?
namco新作ゾクゾク入荷!!　　ソウルエッジ大人気で～す?
ビエーンSTGあれもこれも入らなかったよ～泣いてる担当光狼

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,686,900	HYK－Drナカスギほとんどあそパワー?	早乙女優美使用 14連鎖(あほ)
2	ぷよぷよ通	466,045	こんな点でも打倒ばのお師?…㊙Ⓝ③SMR	MAX17連鎖2 58ぷよSPルール
3	テトリスプラス (パズルモード・ノーマル)	306,500	TKB	1CALL 左左左右左左左
4	テトリスプラス (パズルモード・ノーマル)	245,900	TKB	1CALL 右右左右右左左
5	闘神伝2	5′07″33	自己ベストまであと10秒。照井聖　N桑名	※キャラ名記入してありませんぜ!
6	闘神伝2	7′42″26	こないな記録をのせてもいいのか?なMR司	エイジ青色使用 クリアー重視!
7	リアルバウト餓狼伝説	1,906,000	SDR－えくすたあ SSS×15	ALL　テリー 超モード
8	リアルバウト餓狼伝説	1,334,600	T.N	1CALL キム

通信欄 ●毎月第二土曜日はゲーム大会を3時からやってます！4月はパズルモノの大会をやりたいな♥参加者募集中♥イラストボード、コミュニケーションノートもパワーあふれてまス！どんどんトンガ王国に来てねっ!!
by　雪崩式ジャイアントスウイング命うさぎ山♡（笑）

コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅4－10－20　☎（052）565－6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	763,700	納屋橋LED	2－4　1コイン 2P側
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,530,900	NIM	1コインALL 鏡使用
3	リアルバウト餓狼伝説	1,190,700	MDA－マスダマス	1コインALL アンディ
4	テトリスプラス	306,900	駅前3店30万達成! TKB	パズルモード・ノーマル1Cオール
5	パズルボブル2	40,788,570	海野たらこー TRK	1CALL
6	鉄拳2Ver.B	1′28″31	虹野にメロメロ たいちょう	1C－ALL クマ
7	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,577,600	ベテルギウス サウスロン	1C－ALL ナコルル
8	マーヴルスーパーヒーローズ	2,335,630	GP－11B－095－30－A・A	1C－ALL サイロック

通信欄 ●2月25日に㋟屋さんと共同でソウルエッジ大会を開催しま（す。）した。参加者のレベルも高く大盛況（のハズ!?）のうちに終了しま（す。）した。次回大会（未定）も皆で参加してねー。
店員：MDA－マスダマス

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）89－1905

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	9,562,200	DJ	P－38　使用 1コインALL
2	鉄拳2Ver.B	1′36″83	きらあっ	クマ使用
3	マーヴルスーパーヒーローズ (SCORE)	2,194,400	H712/22～保持 BOB岡ちん	アンアンマン㊖ 1コインALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ (TIME)	0′21″61	H712/28～保持 ユリちゃん命	キャプテンA㊖
5	レイブレーサー (初級)	2′16″509	H711/19～保持 CGZ	T.T
6	レイブレーサー (中級)	2′32″725	H712/3～保持 KOB	T.T
7	レイブレーサー (上級)	3′17″176	H712/31～保持 CGZ	T.T
8	レイブレーサー (最上級)	2′01″794	H712/3～保持 KOB	T.T

通信欄 ●当店では、毎月第一第三土曜日はゲーム大会の日となっております。一人でも多くの参加、来店を心よりお待ちしております。
☆自社ゲーム（カプコン）シークレットファイルあります。御希望の方スタッフまで☆ハイスコア申請者求む☆

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC1F　☎（0762）34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ	1,457,400	中村　健二	ALL ウルバリン
2	マーヴルスーパーヒーローズ	1,447,200	沢田	ALL サイロック
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,347,700	OH!	ALL スパイダーマン
4	鉄拳2Ver.B	1′59″35	IHI	ALL レイ
5	リアルバウト餓狼伝説	1,225,200	OH!K	ALL ダック
6	ストリートファイターZERO	1,804,000	T.バランス	ALL リュウ
7	ヴァンパイアハンター	682,800	CUP	ALL モリガン
8	湾岸戦争	8,729,300	YAM－428	ALL 上級

通信欄 ●今回はハイスコアに多くの応募があった。この調子で次回もどしどし挑戦してほしい。湾岸戦争のYAMさんは〆切ぎりぎりに上級をクリアして応募してくれました。IHIさんガッツで1分台達成。次回までにみんな記録を伸ばして応募してネ！待ってるよ。

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (キム・カッファン)	1,520,900	S.M	ALL 1クレジット
2	リアルバウト餓狼伝説 (不知火　舞)	1,484,000	KOC	ALL 1クレジット
3	リアルバウト餓狼伝説 (秦　崇秀・弟)	1,220,900	BRU	ALL 1クレジット
4	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー・カーン)	1,088,600	S.M	ALL 1クレジット
5	リアルバウト餓狼伝説 (テリー・ボガード)	1,055,700	S.M	ALL 1クレジット
6	リアルバウト餓狼伝説 (望月　双角)	973,000	KOC	ALL 1クレジット
7	リアルバウト餓狼伝説 (ジョー・ヒガシ)	950,600	S.M	ALL 1クレジット
8	リアルバウト餓狼伝説 (ダック・キング)	921,600	KOC	ALL 1クレジット

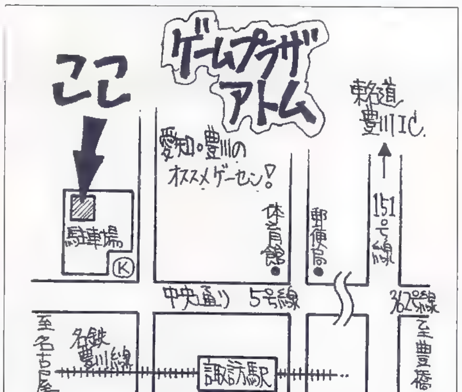
通信欄 ●当店がこの街に誕生して遂に1年！そこで春休みに集中?誕生祭を実施します。「ときめく春を！」をテーマにプレイヤーに感謝の気持ちいっぱいのイベントをご用意しました。イベントの詳しい内容は店内ポスターでご確認ください。
by　店長

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (山崎)	1,168,500	まだだ…まだ終わらんよ!!	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説 (ジョー)	1,388,700	まだだ…まだ終わらんよ!!	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (舞)	1,322,800	石橋　剛	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,232,900	キャスバル	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説 (崇秀)	1,242,000	キャスバル	ALL
6	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,054,900	やっと200万 うれしいな美神さ～ん	ALL　修羅 ナコルル　剣豪
7	マーヴルスーパーヒーローズ (マグニートー)	2,001,300	ウィンキ…	ALL
8	鉄拳2Ver.B (アンナ)	2′22″98	よこしまん	ALL

通信欄 ●IREMさんへ!!　新しいシューティング入れてください。
沙羅曼蛇2，19XX，バトルガレッガ等おねがいします!!



アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	1,206,340	T.G	1CALL
2	沙羅曼蛇2	736,900	K..	1CALL
3	ソウルエッジ	16W N	AAA	ロック 1CALL
4	ソウルエッジ	8′53″42	Y.S	タキ 1CALL
5	闘神伝2	9′30″23	Y.T	エイジ 1CALL
6	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,181,100	DUO	首斬り破沙羅 1CALL
7	ファイティングバイパーズ	3′16″67	B.Y	ハニー 1CALL
8	バーチャファイター2.1	2′12′13	ZYX	AKIRA 1CALL

通信欄 ●大垣で、一番の規模のお店です。ソウルエッジのソフトもほかに先きがけて入荷中です。
皆さん、ふるってハイスコアを狙いにお越しください。

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,477,200	WOQ	ALL ビリー
2	リアルバウト餓狼伝説	1,395,200	UPG	ALL 舞
3	リアルバウト餓狼伝説	1,336,700	T・ヒビ	ALL テリー
4	19XX㊟付	11,451,000	UPG	ALL モスキート
5	19XX㊟付	9,684,900	UPG	7面 ライトニング
6	マーヴルスーパーヒーローズ	1,534,100	BAD	ALL キャプテン　アメリカ
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,384,400	T・ヒビ	ALL マグニートー
8	マーヴルスーパーヒーローズ	1,172,400	AE86	ALL ジャガーノート

通信欄 ●当店は、餓狼が超人気!!　ハイスコアも好調で狙っている方が沢山いらっしゃいます。それと当店は、シューティングも充実しておりますので、シューターの方やるしかないのです。ご来店ください。

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	452,800	AZ!㊇	ラスボスまで
2	リアルバウト餓狼伝説	1,343,800	T.ヒビ	1C.ALL ビリーカーン
3	ファイティングバイパーズ	2′29″16	TKG	ALL BAHN
4	闘神伝2	5′38″16	三島一八とHY	ALL　カイン
5	ゲーム天国	9,666,850	T.P－AZ.㊇㊤	ALL　ブーベラ タイムアタック
6	ゲーム天国	15,322,560		ALL　ファイター　ノーマル
7	ストライカーズ1945	1,103,800	STRIKER－AZ㊇	2－3まで ZERO
8	パルスター	1,057,290	とりあえず㊇	ファイナルステージまで

通信欄 ●店内に貼ってあるポスターが150枚を越え、壁や天井はあたり前トイレまで貼ってあります。使った両面テープ地球を2週半（ウソ）一部アニメやプロレス、同級生等身大3Dポスター（当店製）も貼ってあり、ますます妖しくなっていきます。

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	13,034,800	NAO	ALL　震電 連付
2	19XX	7,665,000	JPS	ALLモスキート 連付
3	沙羅曼蛇	619,700	H・O	2－2　連付
4	リアルバウト餓狼伝説	1,527,200	BCD	ALL　ビリー
5	リアルバウト餓狼伝説	1,399,400	JIN	ALL　秦崇秀
6	リアルバウト餓狼伝説	1,381,100	ELG	ALL　舞
7	テトリスプラス	888,100	CAP・AB.	Level99 Line511
8	ステークスウィナー (ノーザンライト)	13億7040万円	やくも	ALL

通信欄 ●RB餓狼の対戦が熱いです。特に土曜日が。対戦が好きなかた是非ご来店ください。

プレイスポット　Joy Joy倉敷店

岡山県倉敷市新田2971　☎（086）427−1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	6,081,800	T.R.S	
2	ギガンデス	1,859,500	JoGⓐ	
3	エメラルディア	7,640,899	SHINⓐ	
4	アルゴスの戦士	5,266,630	しんべえ君	
5	パズルボブル２X	28,908,610	としえちゃん	
6				
7				
8				

通信欄
●ヴァンパイアハンター倉敷四天王が血にうえた対戦者を求めている。
我こそはと思う者はプレスポットJOY²まできてね。

ゲーマーハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋１−８−10ステーションプラザ３F　☎（0727）62−6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇２ (連)	1,318,900	OS − KSR − F?今回はNG。	２周ALL
2	19XX(連) (震電)	15,038,100	OS−Ⓣ	ALL
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,637,100	TB−KKI	ALL
4	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	3,716,050	OS−KSR−MOO	ノーマル ６面
5	ギャラクシアン	207,400	なをき	65面
6	スーパー ロコモティブ	397,310	ねこりーた	13面
7	ドラゴンスピリット (連)	956,000	OS−KSR−X.X 阿部さんに捧ぐ	ALL
8	戦球 (花菱一発)	2,616,740	Elthy	10面

通信欄
●この号が出る頃には春の新作が出回りだすことと思います。
ストゼロ２、龍虎外伝、獣牙、etc……とりあえず店員Aは、
ゼロ２の某ロシア人復活が非常に嬉しいらしいです。やれやれ……
P. S. 徳島の江ノ浦GAYさん御来店ありがとう。　by　担当津川

ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋１−130−７　☎（0592）32−0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (ライトニング(連))	12,462,500	NMR−ミッチー	ALL 残×３ S×７ P×３
2	19XX (震電)	6,746,000	DAN	ALL 連なし
3	将棋の達人 (峡み将棋)	ALL	SKM−NNN	Lv１〜４
4	テトリスプラス (ノーマル)	835,000	SKM−NNN	Lv -99 LINES461
5	テトリスプラス (パズル・イージー)	155,000	MUG=無限	ALL
6	闘神伝２ (デューク)	7′36″33	MUG=無限	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,415,000	天風	ALL
8	バーチャファイター２			

通信欄
●大会に参加された方々、どもありがとうございました。
とても、たのしかったので、今度も大会やろうとおもいます。
でも、VF２大会ばっかりじゃいけないので、
そろそろ、ときメモあたり・・・　えーのか

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468−９　☎（086）274−4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー	2′32″667	白レビ	初級 AT
2	19XX	4,768,800	SCORPION−APR−N.T	ライトニング ラスボスで死亡
3	パズルボブル２X	406,232,510	SCORPION−PDT−KEI	裏面ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,945,800	SCORPION−PDT−KEI	ギース　ALL ７−10−４
5	リアルバウト餓狼伝説	2,004,300	SCORPION−VPT−LUV	キム　ALL ７−13−２
6	リアルバウト餓狼伝説	24人抜き	SCORPION−KAA&LUY	不知火　舞
7	究極タイガーⅡ	ハイスコア募集中	STG、で連射ボタンは邪道だ!	連なし
8	沙羅曼蛇２	ハイスコア募集中	とおっしゃるシューターさんいらっしゃい	連なし

通信欄
●話題の新作ソフト、続々入荷中!!　バーチャロン、ソウルエッジ、究極タイガーⅡ、沙羅曼蛇２etc. 皆様の御来店お待ちしております。
by TOMMY. K&ⓐ

ジェイランド　タイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋６−４−９　☎（06）351−1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇２	1,275,200	OHK	１C　２周ALL (１ミス)
2	バーチャコップ２	823,405	M・K	１C ALL ノーマルモード
3	究極タイガーⅡ	7,130,860	I.H	１C　エリア95
4	レイブレーサー (初級)	1′52″124	NDT(J.K) 安達正人	MT T・T
5	レイブレーサー (中級)	1′51″949	NDT(J.K) 安達正人	MT T・T 東京には負けない
6	リアルバウト餓狼伝説	836,200	Y.F	１C ALL テリー使用
7	リアルバウト餓狼伝説	942,300	ASO	１C ALL キム使用
8	リアルバウト餓狼伝説	801,500	Y.F	１C ALL 秦　崇秀使用

通信欄
●最近、少しずつですが遠方から来てくださる方が、増えて来ました。また、コミュニケーションノートの進み方も早くなって来ました。これも常連を初め御来店くださる皆様のおかげです。近くまでおこしの際は、ぜひお立ちよりください。　回し者の回し者のSGN.

パートナー　六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10−１　☎（075）611−2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マンクスT.T (ラクシーコースト)	59″66	NGK	T.Tモード １LAP・MT
2	リアルバウト餓狼伝説 (不知火　舞)	1,398,000	M２は暴れんぼう KSC	ALL
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま (根性モード)	1,157,800	根性モードのテーマはどこでした?byゆい	藤崎詩織使用 ラストステージ
4	セガラリーチャンピオンシップ (エキスパート)	3′18″60	双子アキラとはかせよもっと強くなれー	セリカ　MT
5	でろーんでろでろ (練習モード)	2,466,500	ダンバインに一言オーラちからで言うなぁー	ALL
6	ファイティングバイパーズ (バン)	2′24″75	M２はメタトロン KSC	ALL
7	ファイティングバイパーズ (ラクセル)	2′55″59	はっそうながれるおっさん　KSC	ALL
8	バーチャロン		入荷しました。	

通信欄
●VF２、１大会に参加していただいた方々、ありがとうございました。今後もよろしくお願いいたします。バーチャロンのハイスコアがまだ出てませんので、クリア出来ると豪語できる方、ハイスコア出しに来てください。

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町１−11−８　FANIQ地下１F　☎（086）227−7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ	2,552,400	Sin	１CALL アニタ
2	リアルバウト餓狼伝説	1,780,800	阪本(まっこんなもんでしょう)	１CALL マイ
3	リアルバウト餓狼伝説	1,655,900	KEN(楽勝)	１CALL テリー
4	闘神伝２	6′22″80	白神智博(ふんっ楽勝)	１CALL FO
5	ファイティング バイパーズ	3′43″41	いちかわ(ネコパンチいいっス)	１CALL ハニー
6	マジカルドロップ	99,999	かい(A・Bくん抜いた(笑))	１CALL ノール
7	バーチャコップ２	704,559	F.I.V.−５(とにかく３Hit)	１CALL
8	ストライカーズ1945	357,200	和田康宏(COB)	３面

通信欄
●毎月第２土曜日はパンキーズゲーム大会の日！大会の３週間前よりカウンターにて参加チケットを配布します。参加費無料ですのでどんどんエントリーしてください。毎月25日締めでイラストコンテスト開催中！何でもOKいろんなジャンルの絵をまってます。

アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市萱島本町４−13　☎（0720）23−6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーⅡ (１P)	8,246,670	AGF	ALL (連)
2	19XX (震電)	13,484,600	ZAP	ALL (連)
3	19XX (モスキート)	11,745,100	ZAP	ALL (連)
4	ゲーム天国 (セリア/ブーペラ)	30,916,180	Joupiuss V.R.	ALL (連)
5	逆鱗弾 (Aタイプ)	1,521,900	Joupiuss −RYOKO	ALL (連)
6	逆鱗弾 (Bタイプ)	1,611,680	Joupiuss V.R.	ALL (連)
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま (藤崎詩織)	1,412,400	ざっぷ	ALL
8	鉄拳２Ver.B (三島一八)	2′00″16	ZAP	ALL

通信欄
●前回は、偉そうなことを書いてスミマセンでした！怒らないでやってください。現在、モモでは、「D&D」の続編のロケテストをしています！２月１２日現在ネ♡これが載る頃には、もう発売していますけど…今後は、「龍虎外伝」、「ストZERO２」のロケも予定しているョ♡



AMキャパシティ　アトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町７−４　☎（082）246−0015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (連・必なし)	1,460,600	H.H	不知火　舞 １C ALL
2	リアルバウト餓狼伝説 (連・必なし)	1,436,700	ARLE	キム １C ALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (連・必なし)	1,216,900	ZAN	ブルーマリー １C ALL
4	19XX(震電)	5,254,400	ZGM	LV23/大佐 ７面ラスボス
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	ALL CLER	月猫	告白モード 鏡　魅羅使用
6	アルペンレーサー (初級)	1′25″547	ZGM	レースモード
7	ソウルエッジ		毎月第３日曜は月例大会日です。	
8	ストリートファイター−ZERO		入荷次第スコアラー大募集!	

通信欄
●いつもお世話になっております。ソウルエッジ・ストZERO・ダンジョンズ&ドラゴンズなど、新作随時入荷しております。
女性のお客様（16才以上）にカウンターにて２Fメダルコーナーのメダルをサービスしております。ぜひ一度ご来店ください。

ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘７−５竹林ビル２F　☎（0798）52−8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (震電)	12,122,500	K.K	(J) ALL P×５
2	ストライカーズ1945 (ムスタング)	1,873,900	K.K	(連)　ALL
3	ストライカーズ1945 (震電)	1,672,100	EL２(SGK)	(連)　２−８
4	ナムコクラシックコレクションVol.1	384,780	超○○ゲー	スーパーゼビウス エリア16
5	リアルバウト餓狼伝説 (ダック)	1,684,600	KGU−WOR	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説 (ブルーマリー)	1,618,300	のりを氏	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (フランコ)	1,354,600	けんけん	ALL
8	ぷよぷよ通	429,700	SDZ− 山本じょばお	ALL 422ブロック

通信欄
●２月のAOUショーでは期待の新作はたくさんでるんだろうか!?
各メーカーさんはがんばってほしいと思う。

ゲームプラザ　ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東３−287−３　☎（058）241−2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇２	686,500	WXK	２−３　連付
2	ゲーム天国 (タイムアタック)	11,008,280	Toppo −RT−TOM	ブーペラ
3	リアルバウト餓狼伝説	1,396,300	SKL	崇雷
4	マーヴルスーパーヒーローズ	2,413,400	SKL	アイアンマン
5	闘神伝２	7′41″33	S.N	エイジ
6	鉄拳２,verβ	2′20″08	MicFan	マーシャルロウ
7	鉄拳２,verβ	2′35″73	RIZ	デビル
8				

通信欄
●最近、オールドゲームにも注目しようと計画中です。
やってみたいゲームなどのリクエストをスタッフまでお申し出ください。

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10 ☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	2,199,700	虹野LOVEのCIS	1C ALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,434,600	MAD	ビリーカーン 1C ALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,406,900	さびし・ガ・リータ	ビリーカーン 1C ALL
4	19XX（震電）	10,083,000	ALP	1C ALL LV30
5	マーヴルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	1,306,600	D・I	1C ALL
6	リアルバウト餓狼伝説	1,110,400	DES	ビリーカーン 1C ALL
7	ソウルエッジ	ハイスコア募集中!		
8	沙羅曼蛇2	同上		

通信欄 ●今回より担当者がかわります。 これからもよろしくおねがいします。 by KAZU★TAKU

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11 ☎（092）524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（P-38）	15,376,900	やっぱり綾波♡ ちょびん♡	㊥付 CALL ALLS.P×5
2	19XX（モスキート）	13,576,500	ダニエル㊎	㊥付 1CALL 残×4、BOX×φ
3	19XX（震電）	16,223,200	シンクロ率、400%突破近年。ちょびん♡	㊥付 1CALL ALLS.P×6
4	リアルバウト餓狼伝説（アンディ）	1,501,300	ばりばりエリリン	1CALL ノーマルモード
5	リアルバウト餓狼伝説（ジョー）	1,314,500	なんちゃって いと～	1CALL ノーマルモード
6	リアルバウト餓狼伝説（山崎）	1,221,900	ぐひひひ やまも～	1CALL ノーマルモード
7	リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,419,700	ダニエル㊎	1CALL ノーマルモード
8	ギャラクティックストーム	374,300	ときX囲りりん by あらじん様	1CALL アメリカ&I・M

通信欄 ●原さん、いや大魔王マーラさん！
田平君の金を返しに来て。
みんなも会いたがってるよ～ん。正月には来てくれるんじゃあなかったの!?

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16 ☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（ライトニング）㊥付き	13,669,700	一刀両断之介	1C ALL
2	19XX（モスキート）㊥付き	14,282,200	GMC・DURAN	1C ALL
3	19XX（震電）㊥付き	14,813,900	N・E	1C ALL
4	ゲーム天国（ノーマルモード）㊥付き	26,676,190	N・E	1C 2周ALL（ブーベラ）
5	沙羅曼蛇2 ㊥付き	1,327,400	GMC・DURAN	2P Side（Z－6）
6	逆鱗弾 ㊥付き	1,974,600	GMC・DURAN	1C ALL Type A
7	リアルバウト餓狼伝説（COモード）㊥・㊙無し	2,199,700	GMC・DURAN	1C ALL テリー使用
8	リアルバウト餓狼伝説 ノーマルモード㊥・㊙無し	1,519,200	ETO	1C ALL ダックキング使用

通信欄 ●リアルバウト・餓狼伝説は今回で、スコアー集計を打ち切ります。新作ゲームも出てくるのでそちらの方のスコアー申請をお願いします。、、おっとそこの君コンパネをもって帰るんじゃない！（笑）

アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎（0944）73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説〈秦・兄〉	1,667,500	大先生	ALL ノーミス
2	リアルバウト餓狼伝説〈ダック〉	1,586,600	MUGEN	ALL ノーミス
3	リアルバウト餓狼伝説〈テリー〉	1,560,700	おとーさん	ALL ノーミス
4	19XX〈震電〉	9,002,900	MK2	ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ〈ウルヴァリン〉	3,183,900	MUGEN	ALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ〈シュマゴラス〉	2,340,100	にょしお	ALL
7	闘神伝2〈ガイア〉	8′01″56	おとーさん	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説〈舞〉	1,647,300	MK2	ALL ノーミス

通信欄 ●ちょっと今月は、気合が入っておりません。スコア担当としては、なさけないっす。話はかわって、VF2.1、鉄拳2、F. Vが、1PLAY 50円になりました。どうぞご来店ください。
P. S. No157の欄外のスコア個人申請やってりゃ… 店員 ㊋

ゲームえの木2

高知県高知市旭町3－100－3 ☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦球	3,326,770	ぴーぼ	ノーマルモード 12面
2	戦球	2,435,210	B・B	腕前判定モード レベル88
3	沙羅曼蛇2	598,200	カレー曜日隊 戦闘員 B・B	
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,536,800	ACEの㋪	あさひなゆうこ ALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,137,700	さまなー	ヤマザキ ALL
6	リアルバウト餓狼伝説	1,124,600	A・H	ビリー ラスボス
7	リアルバウト餓狼伝説	1,015,000	さまなー	秦崇雷 ALL
8	19XX	ハイスコア募集中		

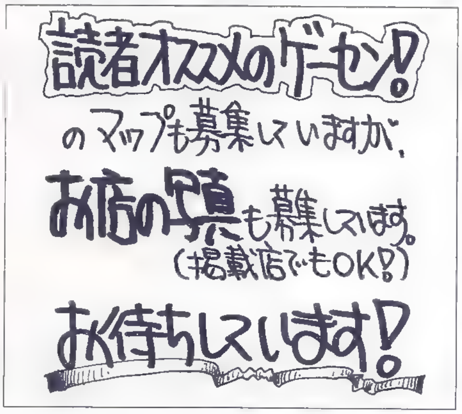
通信欄 ●シューティングのニューゲームが3つ一度に入ったので店長の㋪大喜び。さっそくやり込んでいるようです。（そんなにひまがあるならおいらの仕事も手伝ってほしいっス）。 by GHQ

ビデオ&ゲームサークル デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20 ☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣〈ガルフォード㊖㊣〉	1,252,000	テリーⅡ世	ALL G掲載!4回
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣〈ナコルル㊖㊣〉	1,395,700	ガイルⅢ世	ALL G掲載!9回
3	リアルバウト餓狼伝説〈キム〉	1,629,100	フランケンシュタイナー	ALL G掲載!17回
4	リアルバウト餓狼伝説〈ビリー〉	1,501,300	テリーⅡ世	ALL G掲載!5回
5	リアルバウト餓狼伝説〈ダック〉	1,322,400	フランケンシュタイナー	ALL G掲載!18回
6	リアルバウト餓狼伝説〈丈〉	1,302,400	テリーⅡ世	ALL G掲載!6回
7	リアルバウト餓狼伝説〈マリー〉	1,205,200	卍トモノリ	ラスト G掲載!初登場!
8	リアルバウト餓狼伝説〈舞〉	1,173,700	極（きわめ）	ALL G掲載!12回

通信欄 ●2月24日（土）本年最初のG1大会は"リアルバウト"に決定。当店では近年、例にないほどリアルバウトの対戦が熱く、2月3日にはこれまでの記録を全て塗りえる1日396対戦が行なわれました！あまりの対戦の凄さにハイスコアがストップしてしまいそうです!?



フリータイム

徳島県徳島市龍屋町2－15－2 ☎（0866）23－4715

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーⅡ	9,169,550	次は稼ぎだ江ノ浦GAY	ALL 連付き 1P側
2	ファイティングバイパーズ（ハニー）	2′24″20	DCW－SOH	ALL
3	ファイティングバイパーズ（トキオ）	2′35″27	DCW－SOH	ALL
4	鉄拳2Ver.B（吉光）	1′41″40	阿波主水本田	ALL
5	鉄拳2Ver.B（JACK2）	1′42″56	高圧縮プログラムLHA	ALL
6	ラグナロク	5,742,300	グラディウサーFLGS－SIN	ALL 連付き 1面=157万
7	レイフォース	7,546,900	江ノ浦GAY	ALL 連なし
8	極上パロディウス（こいつ）	3,702,800	FLGS－KLK	ALL 連付き

通信欄

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22 ☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	11′56″53	NON	ALL（ドルカス）
2	リアルバウト餓狼伝説	1,768,200	RCC	ダック ALL SSS×5
3	リアルバウト餓狼伝説	1,423,400	DCC	双角 ALL
4	レイブレーサー（初級）	2′19″803	BCC	ALL
5	レイブレーサー（中級）	2′35″054	AHO	ALL
6	レイブレーサー（上級）	3′18″227	AHO	ALL
7	レイブレーサー（最上級）	2′16″381	AHO	ALL
8	バーチャファイター2		「廿日市だよ!全員集合杯」強豪求ム!	

通信欄 ●県内屈指のハイレベルな大会と専らの噂の（?）「VF2廿日市だよ！全員集合杯」、ますますボルテージ高まる！毎週木曜日はレディースサービスデー。すてきなプレゼントがボイ～ンと当たる！店長太っ腹企画も続々登場予定。今スグ君も当店へGO！だっ by のぶちか

日本メカニック

鳥取県鳥取市湖山町北2－123 ☎（0857）28－2254

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	527,000	AXE－417	フランコ・バッシュ使用
2	リアルバウト餓狼伝説	1,124,200	NOBU	秦 崇雷使用 ALL
3	リアルバウト餓狼伝説	844,600	RAN	テリー・ボガード使用、ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	947,500	穴野 理夫（仮名）	ビリー・カーン使用、ALL
5	リアルバウト餓狼伝説	815,000	ふな	不知火 舞使用 ALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ	1,907,700	X	サイロック使用 ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,585,900	新店員ZAA	キャプテン・アメリカ使用、ALL
8	ストリートファイターZERO	1,561,500	072	ゴウキ使用 ALL

通信欄 ●そろそろ各メーカーから、シューティングゲームが多く出るころ。当店には何が入荷するのかまだ未定ですが、ハイスコアあらそいが熱くなるのは必死。われこそは・・・と思われる方、ご来店をおまちしております。

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町1111－B ☎（0857）21－3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス3（晴嵐）	3,289,100	RAY	1コイン2－8
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,423,400	どざえもん（PHI）みら使用	1コインALL 根性モード
3	リアルバウト餓狼伝説（ギース使用）	1,407,400	マサキ・アンドーしんすん	1コインALL エースファイター
4	リアルバウト餓狼伝説（フランコ・バッシュ使用）	1,303,000	AXE－417	1コインALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ（マグニートー）	1,789,900	ときめき指数98% 銀河番長 TOM	1コインALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	1,731,700	C2. 稼いでないっす	1コインALL
7	上海～万里の長城～（グレートウォール）	233,030	春永睦月	1コイン15面
8	究極タイガーⅡ		スコア募集中	

通信欄 ●究極タイガーⅡ（2月8日）
バトルガレッガ（2月10日）
入荷しました。シュータースコアラーの方の来店をおまちしています。

アミューズメントスクエア カサブランカ

香川県高松市亀井町10－15 ☎（0878）33－3375

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	9XX（震電）	14,658,400	松本人志	ALL ㊥
2	19XX（ライトニング）	17,017,700	EXC－ASAKAII とりあえずさん	ALL ㊥
3	19XX（モスキート）	17,357,800	EXC－S.OII 5面がライバル	ALL ㊥
4	ゲーム天国（ノーマル）ファイターEX	29,090,560	RUN	ALL ㊥
5	ゲーム天国（タイムアタック）ブーベラ	11,015,760	RUN－栗原朱音㊋	ALL ㊥
6	源平討魔伝	永パのためクリア統一	常連多数の皆様	ALL
7				
8				

通信欄

ゲームインハナⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	[illegible]
1	[illegible]	[illegible]	ONE	[illegible] ALL
2	[illegible]	1,354,200	FTC-PAN	[illegible]
3	19XX	[illegible]	FTC-PAN [illegible]	[illegible] ALL
4	バトルガレッガ	[illegible]	[illegible]	1コイン [illegible]
5	ソニックウィングス3	2,798,000	PAN	[illegible]
6	鉄拳2 Ver.B	[illegible]	KGL	[illegible]
7	マジカルドロップ	[illegible]	[illegible]	[illegible] ALL
8	マッハブレイカーズ	[illegible]	[illegible]	1コイン
備考				

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	[illegible]
1	[illegible]	[illegible]	FUN	1C ALL
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1C [illegible]
3	[illegible]トーナメント	[illegible]	[illegible]	1C ALL
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1C ALL
5	[illegible]	[illegible]	KOH	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	EVA	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	KOH	[illegible]
備考	●[illegible]			

アミューズメントスペース31

大分県大分市字皆春100－4　皆春プラザ　☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	[illegible]
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ALL 2.1
2	[illegible]ZERO	[illegible]	DAIKAI	ALL
3	[illegible]	[illegible]	TAKAHASHI	ALL
4	首領蜂	[illegible]	TAKA	2周
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	PIA	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	MT
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ALL
備考	●[illegible]			

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

5月6日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区[illegible]ビル　新声社ゲーメスト「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

ハイスコア通信　お店から

●グリーンプレイランド（岐阜）

今更ヴァンパイアハンターがやって来た。1年前は…まあその話は置いといて皆でほかのゲーセン行ってやってたのが何より悔しかったのが今ごろやって来たというところでしょうか…。しかし日がたっていっても遊べるものは遊べるなあと実感したのはひさしぶりでした。ソウルエッジが入ったらまた皆やんなくなっちゃうのかもしれないけど…相変わらず一年前のノリで盛り上がってます。そうそして我らがビシャモンガー氏も復活を果たしたのは良いが一年たっても会員はゼロである。そのほかハンターになってもキルシュレッダーなどの組合も…（以下ほぼ予想通りの内容）鉄拳では野獣の会会長の…（以下…略）結論…相変わらずバカ…オ・オレだけかぁー？

●AMZA11（三重）

対戦台充実16セット　オール50円

（AMZA11）

AMZA10、ハイスコアーノート及びコミュニケーションノート設置、どんどん書いてください。

●プレイシティキャロット四日市店（三重）

この寒い時期に近鉄四日市駅からPCまでくるのはツライでしょうが、がんばって来てほしいなー。えっいや？そうですか…。あーそれから4月からアルバイトできる人募集ーえ？いや？そうですか…。

クールジョーと邪影ギースは別な土地で熱い対戦をくりひろげているハズ。それとスピードレーサーという熱い熱いゲームが入荷しました。フツーのゲームに飽きたらやってみてはいかが？

●アメニティースペースON（山口）

小野田店リニューアルオープンしました。お近くにお寄りの際は、ぜひご来店ください。

by　山口店もよろしく

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）

今世紀最大の対決として注目されているバンバンのJANvsタイトーのR・Tによる別名雀王雀帝対決がついに実現!!2月11日NHKホールにて次号で結果は発表します。

●アミューズメントスペースフジ（大阪）

AMスペースフジで通用する「フジ語の世界」その1「たかしがはいる」「妥協する」の意。某有名スコアラー伝2をプレイ中、明らかに全一スコアが出るから、2あがりでALLを取った、という伝説より来ているらしい。

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）

文責、Legion・ホエホエちゃん

12月23日（土）午後1時30分よりヴァンパイアハンターの大会を行いました。DM翔、BBC、ALT君たちの企画で大変盛り上がり大成功となりました。スタッフの3人の方お疲れさまでした。来たる3月30日（土）第2会ヴァンパイアハンター大会を行います、みなさまご参加ください。

（企画DM翔）

●ゲームシティDADA（島根）

スパⅡX対戦台で堂々復活!!対戦者を求めている人々がいますので対戦しにやってきてください。リアルバウト鉄人5人衆はもはや解散、再結成は金になることでしょう。

●ゲームプラザ（熊本）

現在当店には新作が続々入荷中です。尚、現在当店ではハイスコアーが品薄です。腕に覚えのある方はぜひ一度スコアーを申請しに来てください。(スコアー申請は白山店でしか受け付けていません。)

担当　D、WIN　DMF

すばらしい本屋さん118軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方
●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央１町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

■関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカド一3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラボートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル１F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山ニツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

■東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館２F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館３階
☎078-393-0170

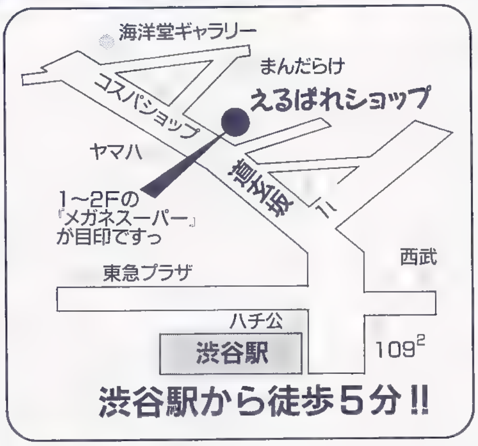
■中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街２F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

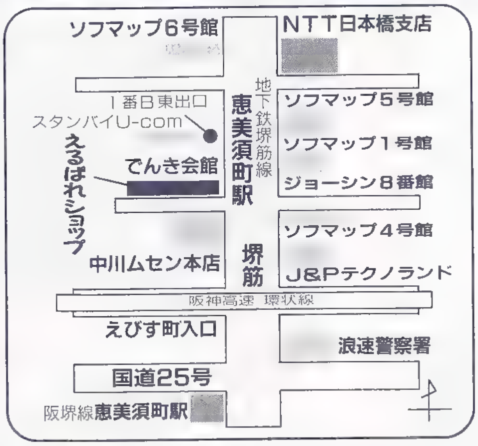
■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

今月の本屋さん：えるぱれショップ　渋谷店　大阪店

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL 03（3293）9326





営業時間	
11：00～20：00	定休日なし

営業時間	
月～金曜日	13:00～19:00
土・日・祝日	11:00～19:00
定休日なし	

「えるぱれショップ」ってなんだ?とお思いでしょう。ウチは同人誌専門書店です。店内には、同人誌・同人ソフトなどのアイテムを約1000種類常備しております。その中には当然ゲーム系のアイテムも多数ございます。また、ショップで扱っている同人誌にはすべて見本誌を付けているのが特徴で、お客様には内容をしっかりと確認した上で気に入ったものを購入して頂きたいと思っております。

渋谷店・大阪店ともども皆様のご来店心よりお待ちしております。

●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-6芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●TOYO ANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
●蔵王書店
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドビンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジテンス扇
☎0888-31-2131
●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88

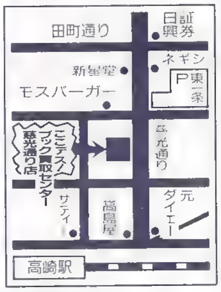
●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛知県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-106

ブック買い取りセンター慈心通り店



ハイブリット　グッズ取扱店

高崎駅から徒歩5分、慈光通りです。ゲ屋グッズのほか、中古コミック、同人誌、アニメ系CD&ビデオが店内もりだくさん。「買取センター」ですから超高額で毎日バンバン買い取りもしているお店です。不要なゲームソフトも高額買取中!



バックナンバーリスト

ゲーメスト本誌

- No.114（'94年5月15日号）500円
- No.136（'95年1月30日2月15日合併号）550円
  - 付録：'95年ゲーメストカレンダー
- No.138（'95年3月15日号）550円
  - 付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
- No.139（'95年3月30日号）500円
- No.140（'95年4月15日号）500円
- No.141（'95年4月30日号）530円
- No.142（'95年5月15日号）500円
- No.144（'95年5月30日6月15日合併号）550円
  - 付録：餓狼伝説3ガイドブック
- No.145（'95年6月30日号）550円
  - 付録：PERFECT II
- No.146（'95年7月15日号）550円
  - 付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
- No.147（'95年7月30日号）530円
  - 付録：ゲーメストグッズパーフェクト
- No.150（'95年8月30日9月15日合併号）550円
  - 付録：KOFポスター　ゲーセンMAP
- No.151（'95年9月30日号）530円
- No.152（'95年10月15日号）550円
- No.154（'95年10月30日号）530円
  - とじ込み付録：ゲーム用語辞典
- No.155（'95年11月15日号）500円
- No.156（'95年11月30日号）530円
- No.157（'95年12月15日号）500円
- No.160（'95年12月30日号）530円
- No.162（'96年1月15日号）530円
- No.164（'96年1月30日2月15日合併号）550円

ゲーメスト増刊

- ストリートファイターIIダッシュ　1200円
  - 付録：ストIIダッシュポスター
- スーパーストリートファイターII　1280円
  - 付録：スーパーストII特大ポスター
- スーパーストリートファイターII X　1280円
  - 付録：スーパーストIIポスター
- ヴァンパイア　1380円
  - 付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
- No.153（'95年10月15日号増刊）540円
  - ゲーメストWORLD　VOL.3
- No.158（'95年12月15日号増刊）540円
  - ゲーメストWORLD　VOL.4
- No.161（'96年1月15日号増刊）780円
  - サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻
- No.163（'96年2月15日号増刊）540円
  - ゲーメストWORLD　VOL.5

ゲーメストムック

- No.1　サウンドコンプリートストリートファイターII X　3500円
  - 付録：Macintosh対応CD-ROM
- No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
  - 付録：巨大ポスター　1280円
- No.3　豪血寺一族2　1680円
  - 付録：スーパーアレンジCD
- No.4　真サムライスピリッツ完全版　1380円
  - 付録：真サムライスピリッツポスター
- No.5　バーチャファイター2　Act.1　780円
- No.6　ダライアス外伝　980円
- No.7　スーパーリアル麻雀PII　1980円
- No.8　鉄拳　980円
- No.9　ギャラクシーファイト　980円
- No.10　バーチャファイター2　Act.2　1380円
- No.11　ヴァンパイア ハンター　1380円
  - 付録：描き下ろしB2ポスター
- No.12　餓狼伝説3　1280円
  - 付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
- No.13　天外魔境真伝　1280円
  - 付録：B2サイズポスター
- No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル　780円
- No.15　鉄拳2　Act.1　780円
- No.16　ストリートファイターZERO　1380円
  - 付録：B2描き下ろしイラストポスター
- No.17　カプコンイラストレーションズ　2000円
- No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル　1480円
- No.19　バーチャファイター2　Act.3　980円
- No.20　サイバーボッツ設定資料集　1800円
- No.21　アーケーダー　880円
- No.23　鉄拳2ACT2　1280円
- No.25　闘神伝2　980円
- No.26　ファイティングバイパーズ　980円
- No.27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ　1380円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

2ではさらにへっぽこになるという噂を耳にするダン。
彼の話をするとき、心なしか人々の言葉にはあざけりの響きが混じっているようだ。
くっ、ダンをいじめるな！

全国的にまだまだバーチャスーパーバトルに参加しよう

ここのところイベントづいているセガ系列のアミューズメントテーマパーク「大阪ATCガルボ」「横浜ジョイポリス」「市川ガルボ」「新潟ジョイポリス」の4カ所で、待望の「2・1」では初のW.F.T.認定大会が行われるのだ。

去年末に、鉄人たちの鉄人返上が宣言されたジョイポリスの全国大会は、まだみんなの記憶にも新しいところなんじゃないかな。鉄人たちの敗退、新しい鉄人の誕生なんていきさつもあって、今回のスーパーバトルは新しいファイターが上部へとのしあがる大チャンス。前回に続いての波乱が十分に予想されるぞ。

会場がひとつではなく、新たに新潟でも開催される点も重要。いままでは会場が関東に集中しがちだったため、大会に参加できなかったっていうまだ見ぬ強豪も必ずいるはず。特に、その辺の人たちには頑張ってほしいのだ。

ルールはいままでと同じく、1対1によるトーナメント方式。ただ、横浜ジョイポリスのみは、各プレイヤーが3キャラを使用するトリプルバトルでの試合となるので、横浜の大会に参加しようと思う人は、他のキャラの練習もしておこう。

日程は、大阪ATCガルボ、横浜ジョイポリス、新潟ジョイポリスが、3月の20日。市川ガルボのみが3月24日の開催になっているので、注意してね。参加するには、事前に電話での予約（先着順）が必要なので、急いで電話してみよう。もし、間に合わなかった場合でも、当日のキャンセル待ちがあるぞ。

メインとなるトーナメントの他にも、横浜ジョイポリスと市川ガルボには話題のセガのコスプレアイドルまろん・めろん・びとらの3人が来るので、ファンはチェックだ。他にも、市川と横浜では、バーチャファイターショーと題されるコスチュームショーも行われるので、見にいこう。

市川ガルボ
選手定員：128名
エントリー先：
0473-78-3995
参加費用：200円（入場料別）

新潟ジョイポリス
選手定員：128名
エントリー先：
025-249-3300
参加費用：200円（入場料別）

大阪ATCガルボ
選手定員：128名
エントリー先：
06-615-5363
参加費用：200円（入場料別）

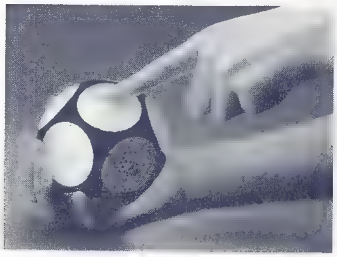
横浜ジョイポリス
選手定員：128名
エントリー先：
045-623-1311
参加費用：500円（入場料別）

4会場ともに、14：00受け付け開始です。

君の頭脳に挑戦する謎の球体オービックス

一見ただのインテリアのような直径9センチほどのこの球体。実はハズブロージャパン株式会社から3月に発売される「オービックス」というパズルゲームなのだ。

写真のオービックスの表面にある、サッカーボールのような模様は、スイッチの役目を果たすライトボタン。このボタンは、全部で12個あり、オービックスの全体を埋め尽くすように配置されている。基本的には、どれかひとつのボタンを押すと、そのボタン



販売元：ハズブロージャパン株式会社
発売：1996年3月中旬
価格：3000円（税別）
単3アルカリ電池2本使用。

SSソフト「麻雀ハイパーリアクションR」のゲームテーマCD発売中

サミー工業のアーケードゲーム「麻雀ハイパーリアクション」が、「R」になってセガサターンソフトとして発売されているのは、みんな知ってるかな。

上がった点数に応じて、女の子の脱衣ビジュアルが変化し、その数30通り以上にのぼるという新方式、マルチ脱衣システムの搭載によって、いやがうえにも大きい上がりを狙ってしまうという、小さい役でセコセコあがるという脱衣ゲームの常識をくつがえす罪な麻雀ゲームだ。

このソフトを買った人ならもちろん知っていると思うけれど、ゲームのオープニング&エンディング曲を、新キャラクター井上由香役の岡本麻弥さんが歌っているのだ。岡本麻弥さんといえば、機動戦士Zガンダムのエマ・シーンや、アニメ・バーチャファイターのサラ役で人気の声優さん。そして、何を隠そうそのオープニング&エンディングを収録したCDが、すでに発売中だったりするのだ。

収録曲は、ノリのいいポップなオープニング「恋の女神つかまえたら」とちょっと切ないエンディングソング「数えきれなくあなたと会いたい」の2曲。それぞれにオリジナルカラオケもついてるぞ。



1. 恋の女神つかまえたら
2. 数えきれなくあなたと会いたい
3. 恋の女神つかまえたら（オリジナルカラオケ）
4. 数えきれなくあなたと会いたい（オリジナルカラオケ）

「恋の女神つかまえたら」
岡本　麻弥
1000円（税別価格971円）

愛犬にフレンダーって付けた人って絶対にいると思う リアルアクション新造人間キャシャーン&ルパン3世

新造人間を人造人間だと勘違いしてた人って多いんじゃないかな。現に我が編集部でも私の隣のブニョなんぞは、現時点においても人造人間だと思っていたという始末。私自身も結構最近まで、人造だと思っていたクチである。

まあ、そんなことはどうでもよし。

最近、本誌プレゼントのコーナーではお馴染みのメディコムのリアルアクションシリーズに、新造人間キャシャーン。同じくプレアセンブルコレクションシリーズには、あのルパン3世が登場なのだ。

キャシャーンは、首、腕、手首、肩、足首の計15カ所が可動し（ニューコンバットジョー仕様）、ポーズも自由自在。さらにマスクの脱着もできるぞ。コスチュームの仕上がりも、なかなかどうしていい具合だ。

そして、NEWルパン三世はワルサーP38もちゃんとセットされているので、なつかしい場面を再現して遊べるぞ。ルパンの赤ジャケットは、もちろんちゃんと脱がせることができる。

しかし、キャシャーンには、残念ながらフレンダーは付いていないので、個人的にはぜひフレンダーも発売してほしいところ。やはり、キャシャーンの横には彼がいなくてはだめである。フレンダージェット状態に変形すれば（無理）なおよし。

今回は、㈱メディコム・エンタープライズさんにせがんで、それぞれ1体ずつ頂いてきたので、読者の皆さんにプレゼント。欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と、キャシャーンかルパンかどちらか欲しい商品を書いて、インフォメーションコーナーあてに送ってね。作品に対する思い入れとか書いてあるとグー。締め切りは4月15日の消印有効。

リアルアクションシリーズNo.6　新造人間キャシャーン
96年4月中旬発売　9800円（税別）　大きさは、2体ともに30センチ。
バルサービームはきちんと回転するぞ。
©タツノコプロ





プレアセンブルコレクションNo.15　ルパン3世
96年4月上旬発売　6800円（税別）　「カリ城」後期バージョンのボディに、
新作のヘッドを使用した赤いジャケットタイプ。分かる人は相当の人。
©モンキー・パンチ／TMS／NTV

を取り巻く5つのボタンが反転（点灯しているものは消えて、消えているところは点灯）する仕組みになっている。それを利用して、すべてのボタンを点灯させると勝ちという、立体型のパズルなのだ。

さらに、オービックスには4段階のレベルが設定されており、それぞれにきびしーい設定があって、すべてをクリアするには、光の状態を立体的に把握する頭脳と、相当の修練が必要だぞ。

で、ハズブロージャパンでは発売前にオービックスを楽しんでもらおうということで、3月の16日と17日の両日、後楽園ゆうえんちの入園者を対象に、体験イベントを開くらしい。制限時間内にレベル1をクリアできた人にはなんと1万円を進呈。さらに、レベル2をクリアできた人はニューヨーク研修旅行にご招待するっていうんだから、メーカーさんは、オービックスの難しさには相当自信アリってことか？

なにをちょこざいなーとお思いのパズラーな方々は、16日の午前11時～午後5時、もしくは翌17日の午前10時～午後5時までの間に、後楽園ゆうえんち内テレコンバット前の特設ステージに行ってみよう。頭の鍛錬になるぞ。

ギャルアイEX（仮称）掲載イラスト大募集!!

ギャルアイといえば、ゲーメストの名物本であり、青少年のバイブル、ギャルズアイランドのこと。たまらんイラストやたまらん情報が満載の、お得な本なのだ。そのコンシューマー版が、ゲーメストの姉妹誌、ゲーメストEXからこの秋に発売されることが決定したのだ。

そこで、ギャルアイに掲載するイラストをここで大募集してしまおうというわけ。

今回はコンシューマー版ということで、アーケードゲームのイラストは一切なし。そのかわりコンシューマーゲームなら、スーファミでも、プレステでも、サターンでも3DOでも、PCエンジンでも、ゲームボーイでも何でもOK。（ただし女キャラ。ヤローは不可。約束）。

君たちの熱い思いを乗せたイラストが、ギャルアイEX（仮称）を、たまらん本へと変えていくのでそこのところよろしく。現在のところ、特に締め切りを設けてはいないけれど、とりあえずは夏休み中くらいまでは募集を続ける予定なので、力作をどしどしと送ってくれ。今後も、人気投票なんかの募集もする予定なので、本誌もしくはEXをよくチェックしてね。

いかす作品を待つ。

応募方法はこちら

きまり

イラストはカラー、モノクロともに、ハガキサイズからA４サイズまで。作品の裏側にはきちんと、住所、氏名（ペンネームがある場合ペンネームも）、年齢を記入してください。イラストが汚れたりしないように、封筒などに入れて送ることをおすすめします。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル４F
㈱新声社 ゲーメストＥＸ編集部
「ギャルズアイランドＥＸ」係

RB大会結果報告のコーナー

去る2月11日(日)、東京秋葉原の「トライアミューズメントタワー」においてリアルバウト餓狼伝説のゲーム大会が行われた。

当日は、最上階のフロアが大会仕様、さらにライブモニター付きという気合の入りよう。ルールは何でもアリ、ただし、通称「終電ステージ」（両サイドに初めからカベがない）がきたら仕切り直しとのこと。

使用キャラは一通りそろっていたが、ボブや泰（兄）がいなかったのがさみしいところ。逆に、最も多かったのがテリー。しかし、リアルバウトのテリーはクラックシュートやバーンナックルの使い方が難しく、これらが原因か決め手に欠き、接戦ながらつぎつぎに敗れていった。

勝ち抜いていったキャラはビリー、山崎、マリー、泰(弟)、舞、アンディといったあたり。もっか、最強かとウワサされるフランコは早々に消えていった。中でもマリー使いはなかなかうまい人が多くレベルの高い試合を展開してくれたぞ。

意外だったのは、ほとんどの人がアンディをノーマーク状態であったこと。たしかにリアルバウトはあまりアンディ使いを見かけないが、アンディに敗れたプレイヤーは幻影不知火をくらいまくっていた。このアンディ使いはジャンプしたら99％は幻影不知火だったのに、この結果は拍子ぬけした。一応上位の3～4はちゃんと対応できるようだったが、完ペキに幻影不知火を封じこめた人は優勝者の落合君（泰・弟使い）だけのように見受けられた。その落合君の攻めはコンビネーションアタックの組み合わせが上手で、いつ中段がくるか見極めにくくさせている点が秀逸であった。

トライアミューズメントタワーでは、これからも大会をどんどん開催する予定で、大会実施希望も受け付けるそうだ。詳しいことはお店のスタッフに問い合わせてみよう。



ここがトライタワー。常時、対戦がさかんに行われているぞ!!


優勝者の落合君。状況を的確に判断できる強者だ。

【あ】
アイスクライマー 10K
アクロバットミッション 10K
アサルトプラス 65K
アテナ 35K
アフターバーナー一式 55K
アルゴスの戦士 25K
アルペンスキー 45K
RF－Ⅱ（バブル） 20K
R-TYPE 15K
R-TYPE LEO 18K
アレックスキッド 25K
アンブッシュ 45K
イーアルカンフー 12K
怒 25K
１９４２ 10K
１９４３ 15K
１９４３改 20K
イメージファイト 15K
ヴァンパイアハンター（ロム） 35K
ヴィマナ 22K
ウィズ 35K
エアーデュエル 15K
エアバスター 15K
エキサイティングタワー 10K
エクスパニア 15K
Xマルチプライ 15K
NBA JAM 32K
S.R.D. 10K
F2マザーボード大 15K
エメラルディア 15K
オーダイン(ロム) 22K

【か】
海底大戦争 32K
カイロスの館 8K
ガダッシュ 10K
カプコンワールド2 15K
臥竜列伝 26K
カルテットⅡ 25K
カルノフ 18K
ガンフォース 8K
ガンフロンティア 58K
ガンホーキ 15K
ギガンデス 10K
奇々怪界 10K
キャプテンアメリカ 20K
キャプテンコマンドー 28K
ギャラガ 20K
ギャロップ 15K
ギャングウォーズ 10K
究極タイガー 12K
Qix 50K
クラックス 5K
クラックダウン 15K
グラディウス 38K
グラディウスⅡ 45K
グランドストライカー 20K
航空騎兵物語 18K
五目ならべ 8K

【さ】
サイドポケット 10K
ザクソン 35K
サターンオブサターン 65K
鮫・鮫・鮫 35K
サンダーフォックス 25K
サンダーブレード 25K
女子バレー 15K
少林寺への道 12K
将棋 10K
シルクワーム 20K
シティボンバー 25K
獣王記 15K
ストライクボーリング（玉付） 32K
カプコンボーリング（玉付） 32K
スターフォース 25K
ストライカー1945 70K
ストリートファイター 20K
スーパーゼビウス 50K
スーパーバレーボール 12K
スパルタンX 20K
スプラッターハウス 35K
スペランカー 20K
スラップファイト 18K
セガマザーS-32 15K
ゼビウス 25K
ソンソン 15K

【た】
ダークエッジ 35K
闘いの挽歌 35K
戦え!ビックファイター 38K
達人 10K
ダライアスⅡ 25K
タンク 30K
タンクフォース 25K
ダンプ松本 25K
チャンピオンレスラー 5K
ディグダグ 25K
天地を喰らう 30K
天地を喰らうⅡ 23K
ドラゴンセイバー（ロム） 25K
ドラゴンボールZ（セガ） 25K
首領蜂 58K
トンマ 15K

【な】
ナムコシステムⅠ 15K
ナムコシステムⅡ 20K
忍者くん魔城の冒険 18K
忍者くん阿修羅の章 25K
ネオジオMV-1 28K
熱血硬派くにお君 10K
ノーティボーイ 38K

【は】
バース 32K
バイパーフェイズワン 60K
パック&パル 48K
パックマン 25K
ハットトリックヒーロー 20K
ハットトリックヒーロー'93 25K
バブルボブル 40K
バルガス 15K
ハンバーガー 28K
バンバンカー 32K
ピンボールアクション 20K
ファイティングフォーク 10K
ファイナルファイト 20K
ファンタジーゾーン 25K
フェニックス 50K
ぷよぷよ 15K
ぷよぷよ通 25K
ブレイザー（ロム） 20K
プロゴルフ 15K
ポールポジションⅡ一式 35K
ポンポコ 38K

【ま】
魔界村 25K
マジカルエラーをさがせ! 8K
麻雀セーラーウォーズ 28K
麻雀クエスト 20K
MJ－12 20K
マッピー 45K
マーベルランド（ロム） 20K
マリオブラザース 30K
Mr.五右衛門 10K
ミスタージャン 18K
Mr.DO! VSユニコーン 25K
ミステリアスストーン 20K
ミズバク大冒険 30K
未来忍者（ロム） 25K
ムーンウォーカー 20K
メガブラスト 20K

【や】
ヤンチャ丸 18K
U.S.ネイビー 30K
妖獣伝 15K

【ら】
リブルラブル 60K
リングレイジ 20K
ルナーク 20K
ルナレスキュー（カラー） 80K
霊界導士 15K
レイフォース 62K
ロードランナー 25K
ロードランナーⅡ 30K
ロードランナーⅢ 30K
ロードランナーⅣ 25K
ローリングサンダーⅡ 28K

【わ】
ワールドウォー 35K
ワールドコート 20K
ワンダーⅢ 49K

ループレバー、アナログジョイスティックレバー販売しています。お問い合わせください。

１K＝1000円です。

狙った基板は逃さない!

何でも揃った安さ爆発の基板ショップ! ◆新品から中古まで何でも揃っています ◆予約も受け付けます ◆買取り・修理・その他のアフターケアも、もちろんOK!

〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 営業時間／10:00AM～7:00PM(日・祭日休み)

TEL.06-747-2028 FAX.06-744-1235

お問い合わせはお電話で。代金は代金引替か銀行振込・又は現金書留でお願いいたします。

三和銀行 鴻池新田支店（こうのいけしんでん） 普3700750 レクトロン

レクトロン

ドキドキしちゃう4月15日号プレゼント

締め切り　4月15日　ハガキ　154ページ　発表　6月15日号

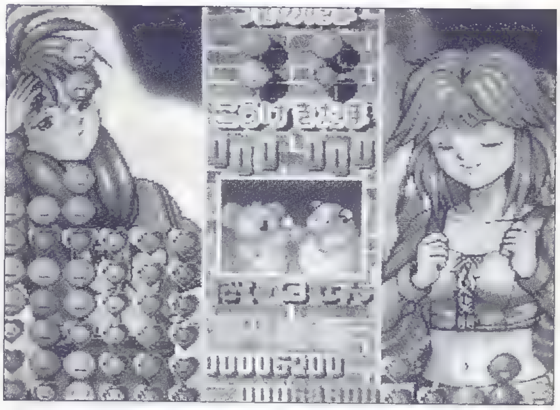
みなさんおまちかねのプレゼントコーナーだす。今日はプレゼントが当たりやすくなる極意をひとつ教えておこう。その極意とは、名前と住所をはっきりていねいに書くこと。それと住所には県名を忘れずに書いておくといいらしいぞ。

ゲーメスト提供

①ときめきメモリアル対戦ぱずるだま基板

やあみんなときめいてる？今日はときメモラーのみんなにイイ知らせがあるぞ。なんと！メモラーなら喉から手がでるほど入手したくなる逸品、ときたまの基板を1名のラッキーメモラーにプレゼントしちゃうぜ！キミも如月さん友の会に入会する？

1名様



コナミ提供

②セクシーパロディウスポスター

10名様

AOUショーでも大人気。コナミのパロディウスシリーズ最新作「セクシーパロディウス」のポスターを10名様に。今度のパロはとってもセクシーきれいなおねーちゃん満載、「発売まで待てない！」なんてせっかちちゃんも、このポスターを眺めてもう少し待っててね。



セガ提供

③バーチャファイターキッズポストカード

イヤーン二頭身キャラが超カワイーと、思わずほおずりしたくなるバーチャファイターキッズ。バーチャジャンキーな人もそうでない人も、みんなで応募してね。



230名様

読者サービス部提供

④サムライスピリッツ斬紅郎無双剣ビデオ

ゲーメスト編集部が自信をもっておくる「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」ビデオ。収録された華麗にして必殺の連続技集は、一見の価値有りだぞ。



5名様

カプコン提供

⑤ストリートファイターZERO2特製バッグ＆プロモーションビデオ

AOUショーのカプコンブースで配られたバッグとビデオを10名に。この特製ビデオを見ながらZERO2のイメージトレーニングなんかしちゃってくれい。

10名様



ゲーム天国タイムアタック&イラストキャンペーン当選者発表

●特製テレカ

三橋俊之君　神奈川県
田島武治君　群馬県
長澤裕和君　愛知県
牧田康広君　岐阜県
飯田賞良君　宮城県
大出昌宏君　栃木県
宮城敦長君　沖縄県
藤原健一郎君　山形県
吉良大輔君　千葉県
相崎巧磨君　大阪府
朝倉雄紀君　愛知県
関川誠君　神奈川県
松田一裕君　宮城県
関根真一君　神奈川県
諏訪和典君　広島県
嶋倉浩之君　愛知県
三橋俊之君　神奈川県
長田和也君　高知県
矢萩勝芳君　東京都
石飛哲夫君　愛知県
平山祐介君　山梨県
定井立志君　大阪府
伊藤繁之君　愛知県
小島幹太君　千葉県
田島武治君　群馬県
永野謙一君　大阪府
多喜野伸治君　千葉県
中村優一君　愛知県
嶋津晃君　千葉県
和気雅司君　栃木県
土本周平君　愛知県
諏訪和典君　広島県
浜端智君　東京都
増馬肇君　大阪府
松田一裕君　宮城県
稲葉靖君　千葉県
鈴木昌実君　宮城県
後藤優宣君　宮城県
米塚亮君　茨城県
平川勝規君　山口県
上道良光君　広島県
井上剛君　山梨県
増井文吾君　大阪府
青木厳君　京都府
青木秀記君　東京都
松森健君　千葉県
松本勇次君　福井県
佐藤一君　秋田県

中田　忍君　北海道
伊藤宣文君　愛知県
小沢匡範君　埼玉県
山本正和君　富山県
大城裕治君　沖縄県
鈴木正之君　秋田県
稲葉直輝君　静岡県
石渡仁史君　千葉県
二木太郎君　東京都
岩橋永昌君　群馬県
湯宮裕章君　神奈川県
関谷英和君　新潟県
佐藤真悟君　東京都
鈴木　仁君　神奈川県
竹越健太君　福井県
川野英治君　大分県
阪野智昭君　静岡県
米倉光男君　神奈川県
川口高志君　千葉県
桜木正志君　福岡県
宮本健治君　島根県
桑高昌志君　群馬県
金子光晴君　埼玉県
新井敏彦君　埼玉県
毛利和由君　神奈川県
内田昌之君　東京都
園田峰男君　福岡県
山中義之君　大阪府
松原　誠君　兵庫県
中山一道君　大阪府
吹上義幸君　埼玉県
庄司直央さん　三重県
安東晋一君　山口県
小原智和君　神奈川県
福島貴之君　群馬県
新垣誠悟君　沖縄県
野村　大君　兵庫県
小林修司君　大阪府
西　寛司君　大阪府
小俣　賢君　神奈川県
近江　剛君　岐阜県
上野隆男君　大阪府
二村和弘君　大分県
池部　篤君　福岡県
小島昭彦君　愛知県
岩井健二君　大分県
間野文仁君　愛知県
中田祐介君　東京都
赤木雅人君　宮城県

木島真一君　大阪府
北谷嘉紀君　広島県
高橋成寿君　埼玉県
平　尚弘君　秋田県
又馬和也君　北海道
浜岡隼人君　東京都
河内智之君　愛知県
落合健彦君　栃木県
唐鎌喜幸君　千葉県
鈴木智也君　愛知県
金子浩樹君　群馬県
渡辺孝介君　山形県
田　信治君　滋賀県
安倍浩司君　福岡県
長田　熱君　大阪府
石田　実君　青森県
池田吉志君　兵庫県
杉田　健君　東京都
原田陽介君　福岡県
花沢顕之介君　東京都
譜久島秀人君　沖縄県
浅沼健一君　岡山県
田中敏弘君　福岡県
横林克幸君　長野県
松橋真人君　北海道
岡部和行君　神奈川県
池田和人君　群馬県
岩間一郎君　三重県
野村和也君　石川県
村越伸太郎君　千葉県
田中邦佳君　大阪府
鈴木やすし君　北海道
嶋田亜沙子さん　神奈川県
関野朋亜さん　千葉県
堀川文宏君　茨城県
豊田博文君　千葉県
千葉県　ギャレッソ津田沼店さん
神奈川県　ゲーム&ビデオポップランドさん
大阪府　ゲームプラザNCKEYMERさん
埼玉県　プレイランドスカイシアターさん

●特製サイン色紙

田中敏弘さん　福岡県

●特製グリーティングカード

藤田慎一君　長野県
井上剛志君　大阪府
岡野誠樹君　高知県
嶋野丈二君　香川県
辺見弘幸君　福島県
栗林聖和君　埼玉県
神谷利一君　埼玉県
間野文仁君　愛知県
村山秀明君　京都府
井上　剛君　山梨県
五井秦夫君　神奈川県
嶋津　晃君　千葉県

●インストカード

山田典生君　栃木県
平川勝規君　山口県
小森真美さん　茨城県
根原康光君　千葉県
中村義紀君　千葉県
最上のりさん　神奈川県

平田博康君　兵庫県
後藤真一君　兵庫県
堀川文宏君　茨城県
青木貴子さん　愛知県

●ポップ

池田麻衣花さん　栃木県
渡邊高行君　鹿児島県
中筋亜野さん　大阪府
田名部勇一君　青森県
高木伸仁君　愛知県
三村　崇君　岡山県
花井雅広君　愛知県
川島洋一君　北海道
吉浜あらた君　沖縄県
佐藤由佳さん　栃木県

●チラシ

延命晋一君　千葉県
杉本義弘君　大阪府
上村友二君　東京都
河村紘一郎君　大阪府
津森千佳さん　千葉県
兼田三隆君　京都府
小原智和君　神奈川県
桐岡昭広君　東京都
小山重明君　東京都
金子哀弥さん　茨城県
中村　栄君　沖縄県
鈴木康士君　北海道
出戸加織さん　茨城県
村越伸太郎君　千葉県
米塚　亮君　茨城県
中村義紀君　千葉県
増井文吾君　大阪府
中田博之君　神奈川県
三橋俊之君　神奈川県
園田峰男君　福岡県
高尾秀一郎君　神奈川県
小谷　登君　大阪府
長水　崇君　岩手県
佐藤恵子さん　長野県
山下洋一君　香川県
大出昌宏君　栃木県
稲葉　靖君　千葉県
田島武治君　群馬県
諏訪和典君　広島県
杉田健君　東京都
原田陽介君　福岡県
佐藤　一君　秋田県
北谷嘉紀君　広島県
川野英治君　大分県
松本勇次君　福井県
間野文仁君　神奈川県
阪野智昭君　静岡県
竹越健太君　福井県
岩井健二君　大分県
永野謙一君　大阪府
三橋俊之君　神奈川県
落合武彦君　栃木県
高橋成寿君　埼玉県
長澤裕和君　愛知県
牧田康広君　岐阜県
飯田貴良君　宮城県
伊藤繁之君　愛知県
石飛哲夫君　愛知県
藤原健一郎君　山形県

カプコンイラストレーションズプレゼント当選者発表

カプコンデザイナー色紙

上野賀朗君　京都府
佐藤弘江さん　栃木県
梶　麻梨絵さん　兵庫県

デザイン室福袋

日名子貴志君　大分県
村中邦聡君　大阪府
佐藤謙太郎君　新潟県
堀田奈美江さん　愛知県
竹竝世里さん　岡山県
高橋蓉子さん　静岡県
中島　崇君　山口県
阿部純子さん　岩手県
岩谷直人君　千葉県
佐藤航一郎君　広島県

ビデオよみがえる藤原京

冨永香織さん　神奈川県
盛田江利子さん　石川県
櫛引亜里砂さん　北海道
佐藤絵梨さん　山形県
門田　幸さん　愛媛県
鈴木琢也君　新潟県
五木田浩一君　千葉県
松井宏樹君　群馬県
吉田　浩君　兵庫県
鈴木啓司君　徳島県

ストZERO設定資料

井上峰久君　長野県
篠塚友美さん　千葉県
岡村由美さん　滋賀県
松田　剛君　福岡県
秦　礼二郎君　香川県

2本差基板「分吉くん」オペレーター価格￥18,000！
一台の筐体が2倍に使えて、シングルロケや台数の少ないコーナーに最適!店頭ロケ等の業者さん向け!!
◆当店の商品は原則として全てオリジナルインスト付です◆
◆経費をかけない分だけより安く売れます◆

カプコン製品は大部分が売切でリストにのせることができません。

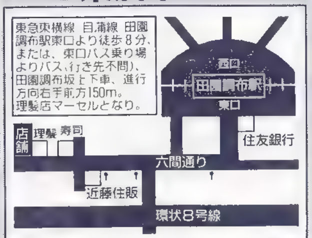
アルティメイトエコロジー（ロム）	98,000	銃弾嵐	25,000
サムスピ斬紅郎無双剣（ロム）	15,000	スーパー上海	13,000
雷電Ⅱ	38,000	スペースインベーダーDX	8,000
疾風魔法大作戦	20,000	麻雀同級生	25,000
		スーパーリアル麻雀PⅣ	10,000
		スーパーリアル麻雀PⅤ	20,000
		パナツインロング	38,000

価格は変動しております。ご相談ください。
リスト中の価格はすべて消費税抜きの価格です。
在庫リストご希望の方は、80円切手3枚を同封の上、ご請求ください。

■来店できない方は、銀行振込をご利用下さい。
第一勧業銀行 蒲田支店 普通1869777
有限会社 クリーンハート
■運賃は手軽な着払いです。

(取扱商品)
■新品・中古基板
■各種筐体・モニター
■コントロールBOX
■「分吉くん」総発売元

かならずTELの上ご来店下さい。



店舗▶〒145 東京都大田区田園調布1-47-2

一期一会のおつきあい
PCB 共和国
有限会社 クリーンハート 日本娯楽機械オペレーター協同組合加盟
☎03-3721-1933
営業時間▶13:00～20:00
定休日▶火曜日

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-58-20 資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1、2、3年コース)	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00～4:00 PM 6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。

単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［ 初心者コース ］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［ 経験者コース ］

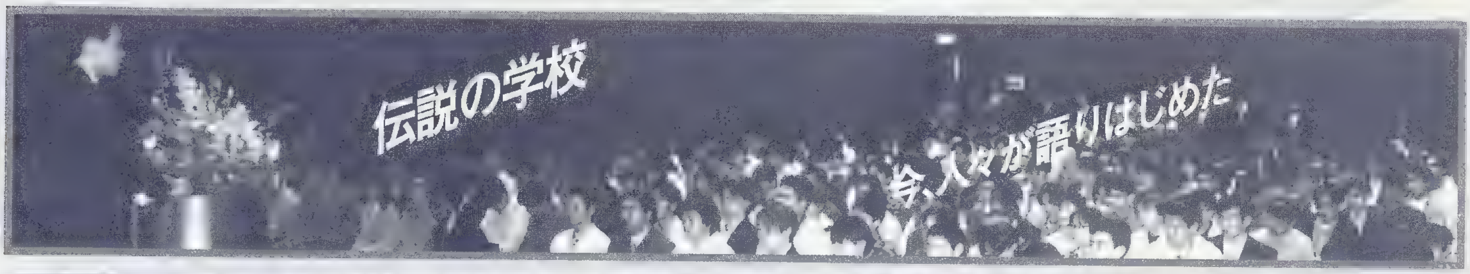
■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■ サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4

Edit



1996年4月生学校見学会実施中!



◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

'96年4月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
平日コース PM6:30～9:30
土曜コース AM10:00～PM4:00

次号予告

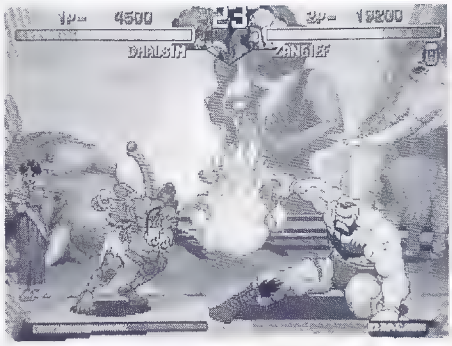
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

一押し

いよいよ本格攻略スタート！
ストリートファイターZERO2 （カプコン）



©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED

全キャラコマンド大公開！
アート オブ ファイティング 龍虎の拳外伝 （SNK）



©SNK 1996

もうすぐ発売！（彩京）
戦国ブレード


©1995 1996 PSIKYO

超能力戦士のすべてを教えましょう！（タイトー）
サイキックフォース

特別付録
ストリートファイターZERO2ポスター

大攻略！

3、4面を攻略！
セクシーパロディウス（コナミ）

この緻密な攻略はスゴいぞ！
ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ（カプコン）

中ボス、大ボス攻略
バーチャロン（セガ）

徹底攻略！ラスボスも!?
ソウルエッジ（ナムコ）

神凰拳（ザウルス）／リアルバウト餓狼伝説（SNK）／バトルガレッガ（ライジング／エイティング）／19××（カプコン）／スカルファング（データイースト）

ゲーメスト次号(No.168)は 特別定価550円 3月30日(土)発売！



●ゲーセンで古い知り合いのシューターたちがバトルガレッガの継続プレイをしていたので、後ろから見ていたがなかなか凄まじいゲームである。私の10数年のマニア歴の中でも、ちょっとほかに類を見ない弾の多さと難しさ。だがよけられそうにも一瞬思えるのがすごい。イメージファイトをやってた頃の自分を思い出す。今どき、これほどのマニアックなゲームは珍しく、多忙な中にも元スコアラーの血が騒ぐ。クリアできるか!?　（石井ぜんじ）



●只今鉄拳２ビデオの編集作業中。毎度ながら切迫しないと作業を始められず、直前になって慌てるというパターンに、今回もハマってしまっている。そんなわけでいつもビデオの粗編期間中は発狂寸前の自分を抑制するのにひと苦労する。今もまあそんなカンジで錯乱状態なのでこの後記もあとで見るとなにアセッてんだかねーアンタってな感じであるだろうと思われまさぁね。

（最近白髪が増えたKKY代表C・LAN）



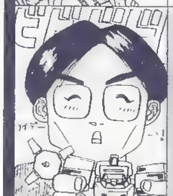
●やれスピード違反だ、やれ駐車禁止だと捕まりまくっていたところ、ついに免許取り消しの通知が来てしまった。せっかく12月にいなりんカーの車検を通したばかりだというのに、１年…下手をすると２年も車に乗れないなんてトホホ。というわけで編集部に来るのにも電車を使わなければならない。しかも駅まで原チャリで行くこともできない。もしかして出無精になっちゃったりして。

（KKYーいなりん）

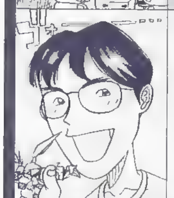


●毎年この時期になると、中３当時の担任Kの暴言を思い出す。「皆が第一志望校に入らないと、私のメンツがたたなくて困るのよ」と堂々とHR時に言ってのけたのである。あの時殴り倒しておくべきだったか否か、その解答は今もまだ得られていない…。

昨年は地元の中学校でも生徒の自殺があったし、卒業式後の喧嘩参りも後を絶たないようだ。ゲーセンの監視をする暇があるなら、少しは教え子の気持ちを考えろよ！（郷土を愛する立衆多）



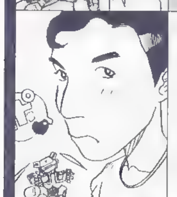
●ぼくはほぼ毎日新宿で対戦格闘ゲームを楽しんでるんだけど、いまだに人のプレイに文句をつける人がたえない。相手の対戦スタイルに文句をつけないというのは、勝ち残りルールによる対戦の最低限のマナーなのに…。まぁゲーメスト読者にそのマナーを守れない人はいないと思うので、ぐちってやつだね。「そこまでしてボクは勝ちたい！」わけですよ。だからといって負けたくないというわけじゃあない。この違いわかってほしいな。（珈琲）



●２月は、ライターのみんなとスキーに行ってきた。スキーを始めて４年ぐらいたつが、イマイチうまくなれないのが残念である。ライターという仕事をしていると、スポーツをしなくなり、体力的におとろえてしまうので、スキーに行くと、体中が痛くなってもう死にそう。今年中にあと２回ぐらいはスキーに行くが、足をそろえてすべれるようにはなりたいと思う。　（SHO）



●ここ数年間、色々と知識が付いた…しかしその半面として知識による〝フィルター〟によって、すなおに感動できなくなってしまったような気がする…。面白い物は面白い…こんな簡単なことがなぜ言えなかったのだろうか？それとも〝物〟自体が感動するに値しないのだろうか？最近は少しそんなことを考えてしまう時がよくあります…。こんな時だからこそ、技術や知識に縛られずに〝物〟を創りたい…。１人のクリエイターとしてね。（伊勢猫）



●D&D２がムチャクチャ面白い。朝から晩まで、ヘタしたら晩から朝まで筐体に張りついてプレイしているんだな、これが。こんなことはストⅡ以来なんだけど、たまにはだれのことも気にしないで１人で遊べるゲームも大事だなっっ～ことに気付いたよ。ちなみにマイキャラはクレリック（２P）、名前はペヤング。担当でもないのに何やってだろうかねぇ、と思いつつ冒険の日々が続いていくのさ。　（GYU）



●AOUショーの出展ゲームは、どれも期待できそうな予感。ゲームセンターも、この冬はかなり寒い思いをしたようだが、暖かくなるにつれ、活況を帯びてきそうだ。また、ゲーメストもこの４月で10周年。個人的には、これからゲーメストがどうなっていくのか、しっかりと紙面に反映させていきたいと思っている。見違えるようなリニューアルをするかは未定だが、ただ長く続けているだけじゃない、という底力を期待してほしい。　（さわたり）

OPINION 論

原点に戻り本格シューティングを望む

石井ぜんじ

今回は、シューティングゲームに対して感じることを、個人的ではあるがとりとめもなく語ってみようと思う。

過去を知っている私から見ると、今のシューティングは衰退しているといえる。これは、プレイ時間の短さが必要以上に求められてきた結果ではないかと思う。やはり、シューティングは10分くらい遊べないと、あまり楽しむことができない。

シューティングゲームの難度UPは、プレイヤーの腕が上がり、マニアが増えたこともある。だが、昔より、単純にプレイ時間が短いものが要求されてしまっているのが現実。これは、対戦格闘ゲームの影響が大きいと思う。だが、シューティングは確実に、対戦とは別のプレイヤー層をつかむことができる。

また、よりインカムの上がる対戦格闘ゲームにメーカーが力を入れたため、本格的なシューティングが出にくくなっている。同じ企画力なら、最高のハード、グラフィックで作ったほうがいいものになるに決まっている。個人的には、シューティングをもの凄いハードで、見せる要素がふんだんに盛りこまれたものを見たい、やりたいと思う。

また、最近のシューティングで気になる点がいくつかある。まずゲームにコースセレクトや、隠れたゲームランクがあるゲームである。コースセレクトもいいが、皆と同じ、妥協のないハードルを越えていくことが、やる気をあおる場合もある。また、ショット連射やアイテムの関係で難度が上がっていくのは、マニアに逆手に取られやすい。一般プレイヤーにとってゲームランクが高難度となり、マニアはしかたなくパワーUPせずに進んで粘る。これはあまりよい傾向とは思えない。

連射装置がつくとやさしくなったり、遊びやすくゲームが変わってしまうのもよくない。

誰でも気軽にでき、より広い層にプレイさせるには、連射装置をつけてもつけなくても（つけたら難しくなるのではなく）同じようにすべきだろう。

また、本来の難しさと、点稼ぎがまったく違うシステムにも、少し疑問を感じる。稼ぎが面白いゲームはあってもいい。だが、クリアが難しい面を、より先に進むという結果が、本来スコアに結びつくべきでないのか？

シューティングゲームは、思考錯誤を繰り返し、袋小路に入っている感がする。要求するのは簡単ではあるが、小手先のテクニックではなく、よけまくり、撃ちまくり、頭を柔軟に使って神技プレイを生み出す本格的シューティングを望みたい。

表紙の裏をとれ

発売御礼というわけで、今回はセクシーパロディウスっス。ビックバイパー、こいつ、ひかるの３キャラはスンナリ決まったものの、バックに入れるキャラを何にしようかと少々スッタモンダありました。結局パロディウスシリーズおなじみのタコに落ち着きましたが、パロのタコっぽいピンクがちゃんと出てるか否か!?

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

●凸版印刷さんとの共同で、AOUショー号外をインターネットに立ち上げてみました。２月15日発売号の編集後記の端に、ちょこっとURLを載せといたんだけど、それでも１日千人以上のアクセスがあって、見てくれたみんなありがとう。

３月15日～30日まで、さらなる内容更新＋αの展開も考えています。ぜひ下記のURLにアクセスしてみてください！

[http://WWW.toppan.co.jp/shinseisha/]

GAMEST　4月15日号

■平成８年４月15日発行　第11巻８号通巻167号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷
©1996　新声社　雑誌22443-４/15
本誌からの無断転載を禁じます。

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　DSＩ　がっちん
Scho小杉　ACE　K－TAN　珈琲FREAK! GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU MVP　ピストンいとー
SHO　伊勢猫　しじみ　POW様　借金 ゆーちゃろー
KMT　CHU　河本きらり屋　RED
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　二田祐樹
遊佐孝之　辻本圭介　入沢英明　峯山　健　吉田和真
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーンズ　エジマ企画



たいへんよく、できました。
ちょこまかと、超素早い動き！
ヒットマークが炸裂！
おっとあぶない！おもわず避けちゃう！
かわいい勝ちポーズ。この飲み物は何だ？
キッズでも、マジで超スゴイ！超速い！超楽しい！
バーチャファイター2を超えたスピード・バトルの「キッズ」登場！
Virtua Fighter
Kids
バーチャファイター キッズ
砂けむりをあげてダッシュ！
©SEGA 1996
SEGA
©SEGA 1991
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700（国内販売事業本部）
おっきい頭とちっちゃなボディ。おちゃめなポーズの愛くるしい 10人の格闘家。
「バーチャファイター2」のキャラクターと技を、そのままのコマンド操作で継承。

いよいよ「アウターリミッツ」を襲撃!!

19XX

ナインティーンダブルエックス
THE WAR AGAINST DESTINY

なんと、アウターリミッツの[illegible]は四足歩行が可[illegible]ってや

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

担当：GED

「タメ」の早さに違いあり？

「機体や装備によってタメの早さが違うんじゃない？」とか思ったことはないだろうか。

結論からいえば、まあ機体はともかく、装備によってタメ時間が違うのは事実。なぜならば、それぞれの装備によってタメ始める早さが違うからだ。

ワイドショットや拡散ショットにはセミオート機能がついていて、1回ボタンを押すだけで、ワイドなら3連射、拡散なら2連射するようになっている(シェルは1発)。「タメ」は、ショットを撃ち終わった瞬間から始まるので、早く撃ち終われば終わるほど、早くタメ始めることができるのだ。

つまり「タメ」は、シェル、拡散、ワイドの順に早いということ。ふだんシェルや拡散を愛用しているプレイヤーは、ワイドを取った場合「気持ち」長めにタメるように心掛けよう。いつも通りスパッとマーカーを撃とうとするとじつは溜まってなかったりするかもよ。要注意。

3ボス お手軽法

以前の3面ボス攻略で「コアの出現に合わせてレベル3ボンバーを使うと楽」と書いたが、「撃ち込み具合なんか見てられるかい!」というヒトのために、もっと単純で楽な方法を紹介しよう。

まず、ボス前面の列車砲台×2と中心の砲台を壊す。次にコア両脇のマンホールのような砲台を破壊。パーツを破壊する順番は以前とまったく同じで、違うのはコアが出現してから。

コアが出現し、速い弾を大量にバラ撒き始めたら迷わずボムを使って弾を消す。そのままボムボタンを押しっぱなしにしながらコアに撃ち込み、2度目のバラ撒きがきたらボムを開放する。

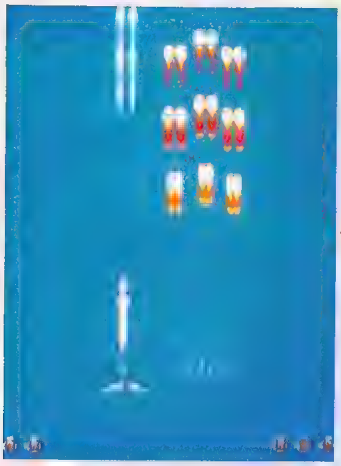
これだけで3ボスは死んでいるはず。撃ち込みが良ければ2回目のバラ撒きがくる前に倒すこともできる。これでバラ撒きモードが嫌いな人もOKだ。



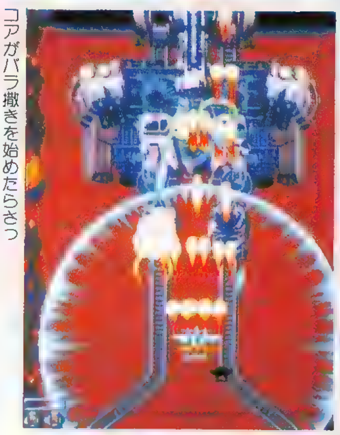
同時にショットを撃ち始めると…、



3WAYのほうがタメ始めが早い。



3WAYのつもりでタメを開放すると「スカ」っちゃうわけだね。



コアがバラ撒きを始めたらさっさとボムを押し、弾を消す。



そのままボムを押しっぱなしにしながらコアに撃ち込む。



2回目のバラ撒きが始まったらボンバーを開放!これで楽勝ッス。

超弩級戦艦?それとも空母?

6面攻略

6面アウターリミッツ攻略。激しい攻撃に押されるな!!

担当:MVP

5面までとはうってかわって敵の攻撃が激しい6面。動き方をパターン化しないとちょっとキツイはず。4面で出現したアイツ、ロケット弾がかなりやっかいだ。

これだけは知っておこう

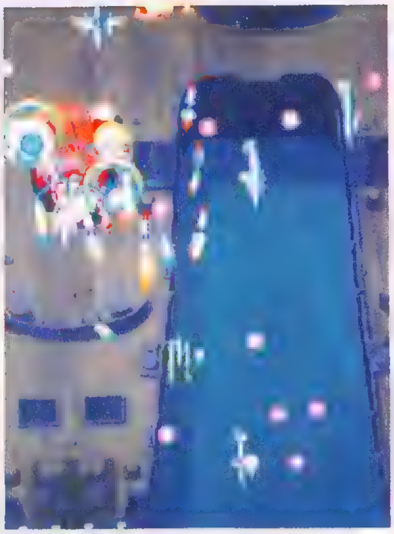
この面にかぎったことではないが、砲台は自機に照準が合うまで弾を撃ってこない、ということを知っておこう。
足の速い震電ならば、たいていの砲台はぐるっと回っているだけで弾を撃たれないということだ。逆にモスキートは足が遅いので砲台を回転させて弾を封じるという戦法はできないので注意しよう。

アウターリミッツ左部

まずはスクロールが上に昇り切るまでを説明していこう。6面道中の中で最も難しい場面なので心してかかれ!!

●列車まで

スクロールが左に流れていくと列車がいるが、そこまでの間で注意すべき所は1カ所のみ。3連装の大きい砲台がある所だ。
ここはザコ編隊との混合で攻撃してくるので、大砲台を放棄しておくと弾に押されて死ぬ。
まずは左のほうに行っておいて大砲台が出現したらすぐにマーカーミサイルをロックしよう(以下ロック)。
ロックしたら右端まで行きすぐに左に切り返してこよう。こうすることによって大砲台及びザコ編隊の弾は大きくばらまかれるかたちになるが、その分弾のすき間が大きくなるのでかなりよけやすくなるのだ。



ロックして右に行き、



左に切り返す。楽勝だ。

●列車地帯

先の大砲台が終わると3列に列車が並んでいるところにくる。まずはここを処理する前に下の小砲台を破壊しておこう。
列車は少々壊しにくい。なぜかというと、個々のパーツの耐久力がそれほどないのでロックしてもすぐに途切れてしまい「遠くをロックし近くを撃つ」これまでの黄金パターンが使えないからだ。
この列車群に有効な方法というのは「こまめにロック」である。
ロックして少し弾を撃ち再びロックするということだ。マーカーミサイルの緑の弾は1~2発でパーツ1つを壊せるので、こまめにロックしよう。通常弾の連射のみで倒していこうとすると押されてしまうぞ!!
さて、列車地帯に来たら、列車に重なってどんどん破壊していこう。注意するところは、スクロールが左に流れていくと、小さい砲台が2台あるところだ。
列車を壊すのに夢中になっていると左から弾を撃たれて死にやすい。3列目の列車が見えたら徐々に下のほうに行こう。このときにはだいたい列車は破壊できていると思うので、あとは下から破壊していればいい。
ちなみに小さい砲台の弾は自機を狙っているわけではない。しかも弾速が遅いのでそれほど問題はないだろう。



重なって速攻破壊。

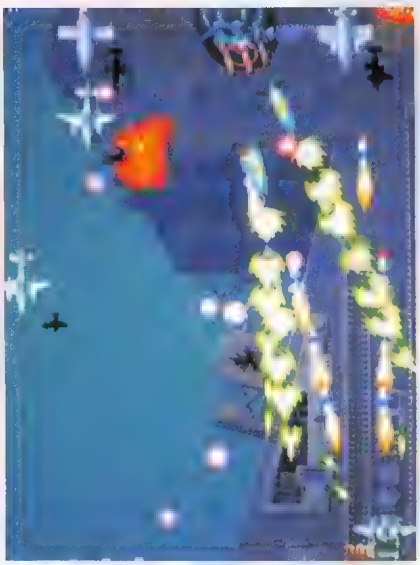
●列車から上に昇り切るまで

右に列車が1列あり、それとザコ編隊がメインの攻撃だ。列車を壊す場合は上のほうにある小砲台にロックをして列車にマーカーミサイルを当てるとよい。ここは小砲台とアイテムキャリアを使って列車を壊していこう。



アイテムキャリアを使って列車を壊していこう。

ザコ編隊のほうはどうするかというと、とりあえず無視していいだろう。点数稼ぎをする場合は別だが…。
5面終了の時点での自分の階級が特務中佐(LV21)だった場合は、なるべくザコを撃つようにしよう。この面が終わって撃墜率が95%以上でないとLV25の1UPがもらえないからだ。
さて、列車を壊し終わった頃、アイツがやってくる。4面で出現したロケット弾だ。
今回のロケット弾は、2発同時に出現してくるのでかなりやっかい。どちらか片方は確実に破壊していきたいところであるが、ザコもいるのでかなりキツイ場所だ。
ロケット弾は計4発。ただこのロケット弾とほぼ同時に画面上方に大砲台が出現してくるのでさらにヤバイ。ここは6面最大の難所と思われるので、BOMBを使ってしまうかもしれない。
一応有効な対処法と思われるのが、中央の大砲台にロックし、左右どちらかに寄ってねばるというもの。右か左のロケット弾にしぼって破壊していけば、2発に弾を撃たれる心配はあまりない。しかしわかっていても実行するのが難しいかもしれない。
震電とライトニングはこのように非常にやっかいなこの場面。モスキートは超楽なのだ。普通に動き回っているだけでほとんど空中物を破壊できる。



中央の大砲台にロックしてどちらか左右でねばる。

アウターリミッツ後部

前半の山場を越えた人なら、ここからは出現パターンさえ覚えてしまえばもう問題なし。

●艦橋基地

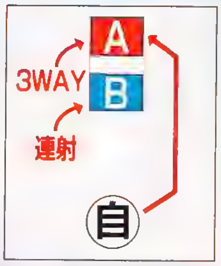
艦橋基地とその上下にある大砲台がテーマ。

大砲台はタイプがあり、主砲と副砲という分類があるが、実際にプレイしているとそういう区別はほぼわからない。よって、場所によって攻撃法を覚えてしまったほうがいい。

攻撃法は2種類あり、1つは自機を狙って3WAYを撃ってくるもので、2つ目は3連装の砲身から順に自分を狙って弾を撃ってくるもの。

仮に前者をAタイプ、後者をBタイプとしておこう。

艦橋基地の下の2つは、上からA、Bとなっている。出現する順はもちろんB→Aの順だ。Bをロックし破壊したら、震電、ライトニングの2機種は、図1のように少し回り込むようにしてAに重なりに行こう。



こういう動きをすればAに弾は撃たれない。しかも画面上方に行くことによって次の艦橋基地を倒すのも速くなるのだ。

艦橋基地は中央にロックしてすぐに破壊してしまおう。のさばらすと弾をわらわらと撃ってくるぞ。

艦橋基地の上に大砲台がある。これはBタイプだ。下のほうからロックして撃っていればいいだろう。

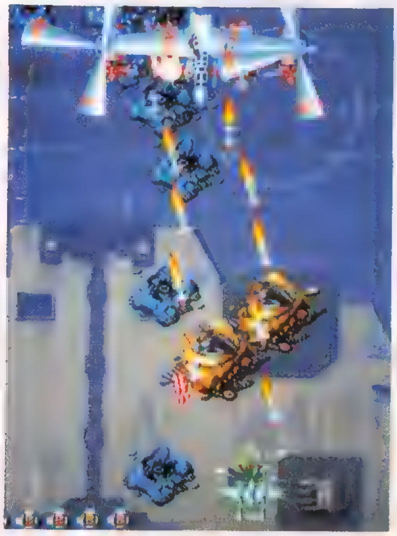

のさばらすとやっかいになる。

●大型ヘリ

スクロールが右に流れて行き、ヘリを2~3機処理すると、大型ヘリの登場だ。大型ヘリの攻撃は、赤い棒状の弾と、シンクロ連射なみの壊せるミサイルの連射だ。

まずはロックして右に行こう。右には小砲台とホーミングミサイルを撃ってくる戦車がいるからだ。大型ヘリにロックしたマーカーミサイルの緑の弾を使ってこいつらを破壊しよう。

赤い弾は特に問題ないと思う。大型ヘリはロックしないと必ず壊せる弾に撃ち負けてしまい99%死んでしまうぞ!! 必ずロックしよう。


ヘリの(連)付きミサイル。

●艦橋基地(その②)

大型ヘリを速攻で倒すと、右に艦橋基地がある。そしてその上に大砲台Bタイプがある。この大砲台は最初は弾を撃ってこない。まずは大砲台を壊しにいこう。


このように重なりにいく。

大砲台に重なり破壊したら、そのまま下に移動し艦橋基地に重なり破壊しよう。

アウターリミッツ中枢まで

もうあとは本体まで何も心配はない。ただ破壊するのみ。

●戦闘機群

艦橋基地を破壊したら、下に見えている大砲台×2と小砲台を破壊しよう。そしたら左下に行く。左から中型機がどんどん出現してくるからだ。

中型機は左→右→左というふうに左右から計8機出現してくる。1機1機確実にロックして倒していこう。

また、ここでもザコ編隊がくるので適度に破壊していこう。

●ライバル機

中型機が終わると、下から黒いライバル機が出現する。この黒いライバル機の主な攻撃は、自分に向かって移動しながら拡散弾を撃ってくるというもの。

また、このライバル機とともに大砲台×2も出現する。

まずは下から現れたライバル機にロックしてすぐに左に行こう。

そして大砲台の上の奴に重なり速攻破壊しよう。

するとライバル機が自分に向かってくるので下のほうに移動する。ライバル機が画面左に消えたら下の大砲台を破壊する。

あとはライバル機だけなの


ライバル機にロックして、大砲台に重なりにいく。


そして下に移動しよう。

で慎重に対処しよう。

本体 アウターリミッツ

画面が上方にスクロールして行き、いよいよ本体との対決だ。

●第1段階

まず第1段階の特徴を知ろう。第1段階は、手前側の4つの砲台を破壊すると終わるということ。

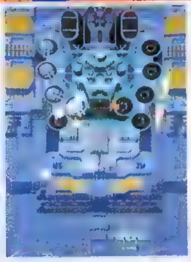
4つの砲台を壊すと次に移ってしまうため、残りの砲台を壊すのが少し面倒。まずは片側を集中して倒すのがいいと思う。

〈安全パターン〉

片側にロックし、そのままその片側の砲台をすべて壊す。弾は端のほうでよけるといい。

片側がすべて処理できたら、もう片方も同じようにしよう。

〈速攻パターン〉


安全パターン。片側ずつ処理。

一応スコアを狙っている人のために速攻パターンも載せておく。

まず武器を3WAYにして、中央にロックし、3WAYの左右の2本の弾を4つの砲台のうち下の2つに当てるようにする。

弾は中央下から上に上がっていく感じでよけて、残りの砲台はこれまた中央にロックして砲台に重なるようにすると速いぞ。

●第2段階

左右にシャッターが開きいよいよ本番の始まり。

まずは手前の3つの砲台を処理しよう。そうしないと中央のコアにダメージが入っていかない。

3つの砲台はそれほど恐ろしくないが、コアの左右にある大砲台がやっかい。しかし、まずは3つを処理しよう。

大抵は3つ処理する前に大砲台が撃ち始める。

安全第一で大砲台の弾避けに専念しよう。大きく動いて弾にすき間を作るようにしなければならない。そして3つの砲台はロックしてマーカーミサイルに任せるようにしよう。


片側の大砲台を破壊しておくと後々楽になるぞ。

●第3段階

3つの砲台が終わるとコアにダメージが入るようになる。

まずは攻撃法を知ろう。

①破裂して弾をばらまく黒玉
②斜めに降ってくるミサイル
③コアのところから拡散弾
④ファンネルによる攻撃
⑤中央ラインを赤い弾が走り、そこから左右に弾を出していく

というのが全部。

どの攻撃がくるのかはほとんど分からないが、順番になっている攻撃もある。

それは③の後に⑤がくるところである。これ以外の攻撃は、恐らくコアに与えたダメージ量によって決定されていると思われる。

毎回同じようにやると、攻撃法も毎回同じなので、自分のパターンを使うのが一番いい。

とりあえずおおよそのよけ方を書いておこう。

①の黒い玉は破壊できるのでまぁ問題なし。もし破裂したらなるべく離れるように移動してよけよう。

②は最悪。画面上方で来たのなら、徐々に下に下がっていきながら壊していこう。もし下で来た場合は…ボムしかない。

③は画面下方で大きく左右によけよう。そして拡散弾の最後の波紋のようにくる弾は中央でよけるといい。

⑤はうまく左右の端できっちりと座標あわせをしてよけること。比較的一番下が安地になりやすい。

最後に④。これは避け方なし。モスキートならばほとんど弾を撃たれずにすむが、震電とライトニングは気合。

正面からはほとんど撃たれないはずなので、なるべく上下によけるようにしよう。一番下にいれば下からは撃たれないというのも重要。

●最終段階

コアの左右の砲台がこわれて、そこから高速のばらまき弾がくる。このモードになったらボムを使ったほうがいいと思うぞ。

7面でボムが2発以上でるので、この面ボスで2発使ってもいい。

効率よくやれば絶対にこのモードにはならないので、やはり自分なりの速攻パターンを作るのが超重要。


黒玉はなるべく破裂前に壊そう。

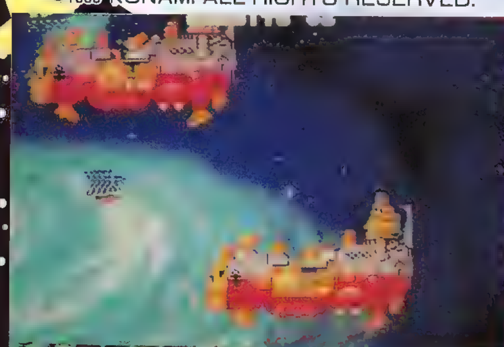

これは左右に大きく動く。


気合。

いよいよ攻略開始！
やっぱコイツで赤ベルだ



©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



今回から、各ステージ[illegible]、ベルパワーの[illegible]イラストも[illegible]。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

意外にも開発者オススメはビッグバイパー!!

去る2月21、22日に開催されたAOUショーにて、セクシーパロディウスの開発者である、ちちびんたつかさ氏にお話をうかがうことができたので、そのもようを少々お送りしようと思う。

いろいろと興味深いことが聞けたと思うので、みんなぜひ読んでおこう。

ゲーメスト（J★笹岡・以下J★）…それではまず、開発のかたがたの中で、人気の高いキャラクターなどから聞いていきたいのですが。

コナミ（ちちびんたつかさ・以下つかさ）…そうですねえ、やっぱり、一番人気は新キャラのオプションですかねえ。変身も使いやすいですし。復活も楽ですよね。

ついで、コイツとミカエルが、前作から引き続き、人気が高いですね。そして、同じくらいに人気があるのが、意外なところでシューティングスター。


やっぱり開発者の間でも人気のオプションくん。

J★…シューティングスターですか?意外だなぁ。

つかさ…いやいや、これが慣れると使えるんですよ。侮っちゃいけません。

あとは、一部でのみ、ビッグバイパーが人気です。グラディウスライクにできるのがいいみたいですね。

J★…ほほう、ビッグバイパー。なるほど。

つかさ…でも、実際にはキャラ人気で言うと、オプションよりも"アレックス"のほうが人気あったりして…。

J★…白ベルパワーのあれですね。そんなに人気ですか?

つかさ…そりゃあもう。みんなアレックスと呼んで親しんでいますよ。

で、実は、アレックスにはまた別のあだ名があってですね…。

J★…どんなあだ名が?

つかさ…「エ●だま」と言われています。なぜエ●なのか理由はあまり聞かないで下さい（意味深）。

J★…エ●だま…なんか、ぱずるだまの「ぜんだま」「あくだま」「くいだま」と並んでぱずるだまに出てきそうですね（笑）。

つかさ…実際、ぱずるだまにゲスト出演したら面白いね、という話もありましたよ。


そう言われて見れば、「くいだま」に似てるよなぁ。

今度のバイパーはダブルよりレーザーが強い!

J★…では、キャラ人気とは別に、開発のかたのオススメのキャラクターというのはどうでしょう?

つかさ…一番は、やっぱりビッグバイパーですね。今回は、レーザーがパワーアップしているので、そこを試してもらいたいです。今回はダブルよりレーザーです。


今度のビッグバイパーは、レーザーワインダーが強いらしいぞ。

2番目は、オプションとマンボウ。オプションはやはり変身で各面の戦略を考えられるところ。マンボウは、サーチレーザーがとても強いです。ベル調整ができないのでマニアの方は嫌うかもしれないですケド…。

J★…新キャラ、シューティ

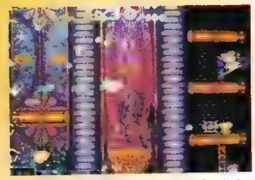


1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー
相手に引導を渡す灼熱攻略

ングスターとイワンはどうですか？

つかさ…シューティングスターは、ため撃ちなので、慣れるまではちょっと抵抗があるかもしれませんが、攻撃が見た目にもハデだし、強いのでやってみて下さい。

イワンは、ペンタロウXが使いやすく、ガンガン進めます。あと、イワンのボイスは開発の間でも人気なので、一聴の価値ありです。ぜひプレイして聞いてもらいたい。


ペンタロウXのアタリ判定は自機と変わらない。事実上の1UPか？

J★…なるほど。みんなそれぞれに特徴があって楽しいですね。

すべての目標をクリアしてスペシャルステージを楽しんで下さい

J★…では、最後に、今回のAOUショーでの新作「セクシーパロディウス」の自信のほどをお聞かせ下さい。

つかさ…横スクロールシューティングの面白さのエッセンスをたくさん詰め込んだ「セクシーパロディウス」。このゲームで、横シューを楽しんでいただければ幸いです。

目標は、必ず実行しましょう。すべての目標を達成して、スペシャルステージを楽しんで下さい。

スペシャルステージは、ビッグバイパーだととってもクリアしやすいですよ。

そうそう、あと、ボスオンパレードステージには、くれぐれも注意しましょう。あそこでやられたときのクヤシさといったら…イーグルサブのバッカヤロー!!

J★…なんかイーグルサブにうらみでもあるんでしょうか？

つかさ…ええちょっと。

J★…今日はお忙しいところありがとうございました。


やっぱり避けまくる快感はシューティングじゃないとね。

…てなカンジで、特別インタビューは終了したのだが、ビッグバイパーが強くなっていたとは！みんなも試してみましょう。

そして、次回のこのコーナーは、ちちびんたさんら開発者による、キャラクタークロスレビューを試みようと思っているので、それも期待しておいてほしい。

それでは、今号からついに攻略スタート。もうおなじみのメーカーイラストも満載しているので、そっちのほうも要チェックだ。

まずこれだけは…基本編

攻略に入っていく前に、パロディウスシリーズにおいて知っておきたい基本の部分について説明していこう。

もうわかっている人もいると思うが、いちおう復習のつもりで読んでおくとGOODである。

また、今回セクシーパロディウスになって新たに加わったところもあるので、そのへんもチェック、チェック。

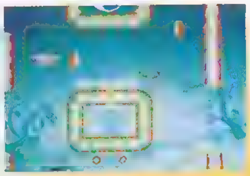
パワーカプセルについて

パワーカプセルを出す敵は、完全に決まっていて（紫ベル使用時のぞく）、基本的には、赤っぽい色をしたザコを倒すとパワーカプセルになる。

で、パワーカプセルには、いくつかの種類がある。

まず、普通のカプセル、次に青いカプセル、そしてルーレットカプセルだ。

ルーレットカプセルは、出現する場所が決まっているので、プレイしながら覚えていけば対処も容易である。


ルーレットカプセルの場所は決まっているぞ。覚えよう。

そのほかの、通常カプセル、青カプセル、ベルの3つは、出現する順番が決まっていて、必ずおんなじ順番で出現する。出現する場所ではなく、順番が決まっているのである。なので、赤い敵を逃がしてしまうと、次のベルの出る敵がズレたりするのだ。


パワーアップカプセルがベルになる順番も決まっている。

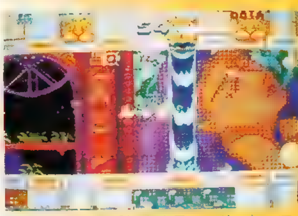
まあ、紫ベルを使うと、ベルの順番なんてわかんなくなるから、あまり気にしなくてもいい。

しかし、面クリアや、死んだときも、このパワーアップの順番は継続されているので、多少は気にするように。

ルーレットカプセルについて

当たれば復活、はずれりゃ大ピンチのルーレットカプセル。取ってしまうと、止めるまでずーっと回り続けるので、取ってしまうとちょっと面倒だ。

確実に止めるには、敵のいない場所で、ひとつ空いている場所めがけて目押しして、レーザーやパワーを取るのが安全。


ルーレットカプセルを取ってしまっても……、


次の面では、ルーレットは止まっている。ひと安心。

しかし、今回は目押ししなくても安全かつ確実にルーレットを止めることができる。

その方法は、面クリア。各面をクリアすれば、次の面が始まるときにはルーレットは止まっている。

特にパワーアップしなくてもいいなら、ルーレットは取っても回しっぱなしにしておくのがオススメだ。

ベルパワーについて

ベルの色は、ショットを4発当てるごとに変化していく。

この順番は、**青**・**緑**・**白**・**赤**・**紫**・**青**…と、これも順番になっている。

各効果については…。

●**黄色**…得点アイテム。連続で取ると得点アップ！最高1万点。取り逃がすと500点に戻る。

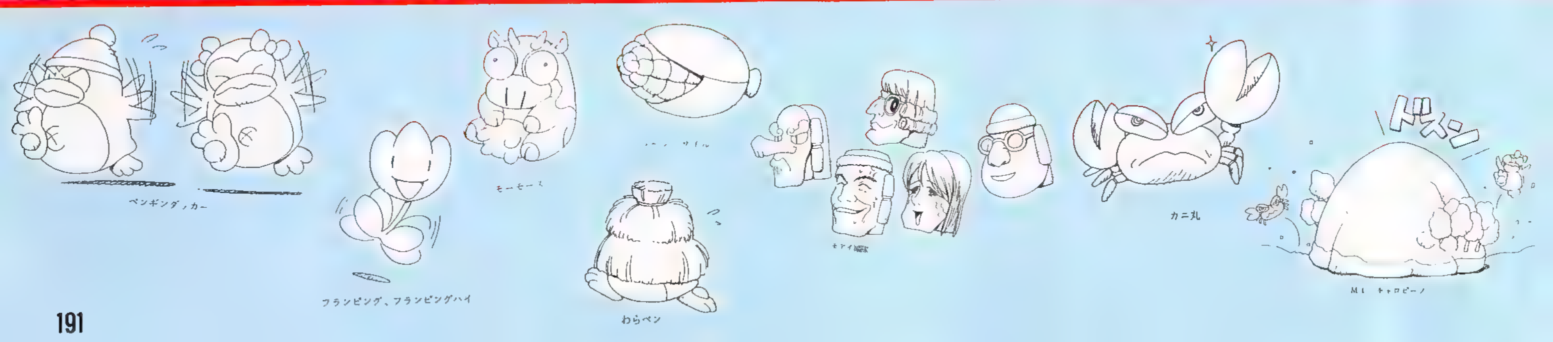
●**青**…スーパーボム。使うと大爆発が起こり、背景が黒くなった瞬間から爆発が消えるまで自機は無敵になる。連続で取ると3発までストックできる。

●**緑**…ビッグ。取った瞬間から一定時間無敵。この間体当たりで攻撃できる。

●**白**…アレックス。取るとアレックスが現れて、攻撃&コインの回収をしてくれる。連続で取るとアレックスのレベルがアップし、アレックスのスピードとヒットポイントがアップする。最高HP99まで。

●**赤**…菊一文字。自機の前方に縦長のバリアを張る。このバリアは一定時間有効で、ザコの体当たりや通常弾を防ぐ。1個取るだけで3発ストックされる。

●**紫**…みんなカプセル。ザコ



敵がみんなカプセルになる。カプセルになる敵は種類ごとに決まっている。

赤ベル"菊一文字"について

菊一文字のベルは、ものすごく重要である。
難しいステージや慣れないうちは、この菊一文字を各ステージのスタートで取っておくことで、緊急回避用にするのが攻略法である。
実際に使う場合は、重なって使うのが通常。
菊一文字に重なると、背景以外のすべてのモノに対して無敵になれるのだ。
ボスキャラの体当たりにも無敵なので、利用価値は高いぞ。


菊一文字には重なる！基本だが重要。

苦手な場面の前には必ず取っておくようにすれば、とっても安心だ。
しかし、この菊一文字はベルパワーなので、これを持ったままだと、そのぶんのランクも上がるので注意。


各面のスタート時に取っておくと心強い。

オート・セミオート・マニュアルについて

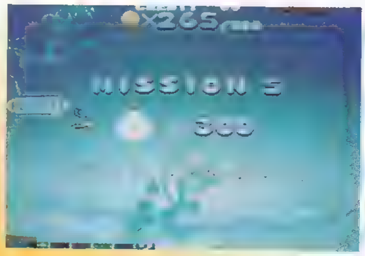
オートパワーアップは、すべてパワーアップは自動でおまかせ。


オートなら何にも気にせずプレイできるが…、

セミオートは、基本的には自動なのだが、途中でパワーアップボタンで、レーザーやスピードを選ぶことができる。
マニュアルは、すべて自分でパワーアップ。
オートとセミオートの利点は、死んだときに必ず次の自機がカプセルを一個持っているということと、イヤなルーレットカプセルが出ないということ。
逆に欠点は、ショットとミサイルが一緒のボタンになってしまうので、菊一文字その他のアイテムが好きな場所で使えないということ。これがキビシイ。


オート、セミオートは、菊一文字がその場使いきりなのがつらい。

マニュアルの利点は、好きなパワーを好きにつけられるのと、菊一文字が好きなときに使えること。
欠点は、ルーレットカプセルと、死んだときにパワーカプセルを持っていないと、復活時にカプセルなしの状態からスタートするということ。
攻略のほうは、マニュアルを前提にしてやるので、復活用の保険カプセルはいつでも持っているようにしよう。



保険カプセルがないとハマってしまう場所もある。保険は常に持っておこう。

恐怖の時間差撃ち返し、再び！ランクについて

今回も、時間と装備によって、ゲームのランクが上昇するシステムは健在だ。
ランクは自機の装備と、ノーミスの時間、それと点数に比例して上がっていく。スピードやバリアなどはむやみに上げないことが、ランクの上昇を抑えるコツだ。
自機が一機死ぬごとに、ある程度ランクは下がる。が、一回上がってしまったランクは、なかなか落ちないので、ランクをできるだけ上げないで進んで行くのがパロディウスの常套手段だ。
しかもなんと！ランクを上げて進んでいると、今回のセクシーパロディウスでは、前回（極上パロディウス）ではなかった"**時間差撃ち返し弾**"が出てきてしまうのである。
結構抑えめで進んでも、ノーミスだと最終面くらいで撃ち返し弾が来てしまうので、一度どこかで死んでおいたほうがイイかもしれない。


恐怖の時間差撃ち返し弾、今再び！これはキツイぞ!!


撃ち返し弾はラス面で出てくる。ランクをおさえつつプレイしていくこと。

今回は、クリアしたかったら"死んでもランクは上げるな"である。ほんとに死んででも、ランクは上げないようにしていこう。
それでは、以上のことをふまえつつ、今回のステージ攻略に行ってみよう。

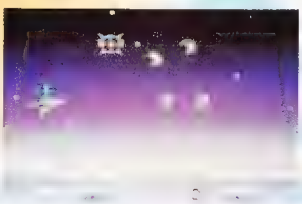
とりあえずコイツでスタートだ

攻略のほうは、使用キャラコイツで進めていこう。
使い勝手がいいので、コイツがオススメ。慣れたら他のキャラに変えていけばよい。
オプションやミカエルなどは、だいたいおんなじ攻略が通用するので、参考にしてプレイしよう。
そのほかのキャラも、赤ベルの使いどころなど、同じ所については参考にしてほしい。
初心者は、迷わずコイツでプレイしよう。

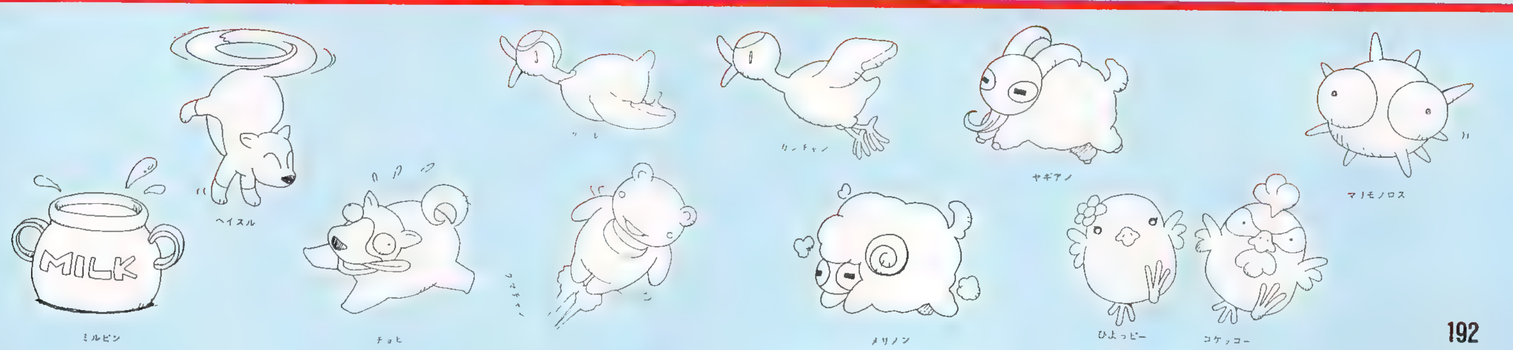

コイツでまずはクリアを目指そう。

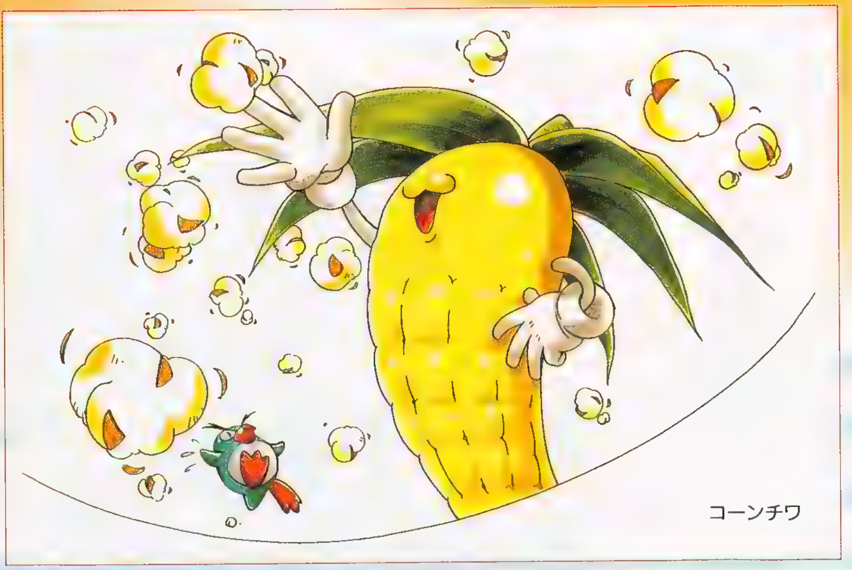
北の牧場ステージ

この面は、コレと言って難しい場所はないので、サクッと流そう。
クリアだけを目指すなら、先ほど言ったように、装備は抑えめにして、ランクを上げないように進もう。
1面では、0～1速＋コイツWAY＋パワー×1。これ以上のパワーアップは必要ない。


１面はこの装備で。これ以上はいらない。

ただし、スピードが遅いので、ベルを逃がしやすいから注意しよう。ベルがでる場所





を覚えてしまえば大丈夫だ。
トゲトゲのザコ（マリモプロス）は、自機が近づいて行くと逃げるので、なるべく遠くから撃ってやれば撃ち逃しにくい。



マリモプロスは遠くで撃てば逃げない。たくさん倒そう。

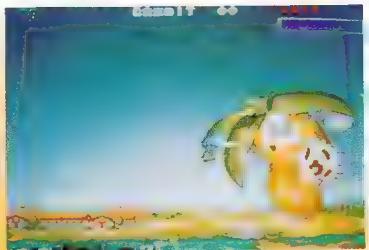
ハッチから出てくるウシ（モーモーズ）は、後ろからも自機を追ってくるので、ハッチをちゃんと壊しておこう。
後半の山が跳ねてザコが飛び出るところは、跳ねるタイミングを覚えて、山や出てくるザコに体当たりされないように。結構覚えてないと間抜けな失態を演じることになるぞ。



出現地点を覚えておけば何の問題もない。

ボス コーンチワ

ボスは、ジャンプしながらポップコーンを吐いて攻撃してくる。
ボスが跳ねている時のみ攻撃することができる。
ボスがジャンプした所に目いっぱい撃ち込めば、一回のジャンプで3回ダメージを与えられるので、ガンガン撃ち込んでダメージを与えまくろう。



ボスがジャンプしたときに目いっぱい撃ち込もう。
コーンを出してきたら、少し下がって撃つ。撃ちもらさないように。



コーンを出してきたらちょっと危険だ。下がろう。

効率よくダメージを与えていけば、ボスが空中を飛び回る（この間はボスは無敵）モードになるまえに倒すことができる。



ボスが空中に飛ぶと、しばらくの間撃ち込めない。
ここまでに倒せなくとも、空中を飛び回るモードが終わったあとの着地のスキにガンガン撃って、トドメを刺してやればオッケー。



ボスが着地するときに集中してダメージを与える。ここでケリをつけたい。

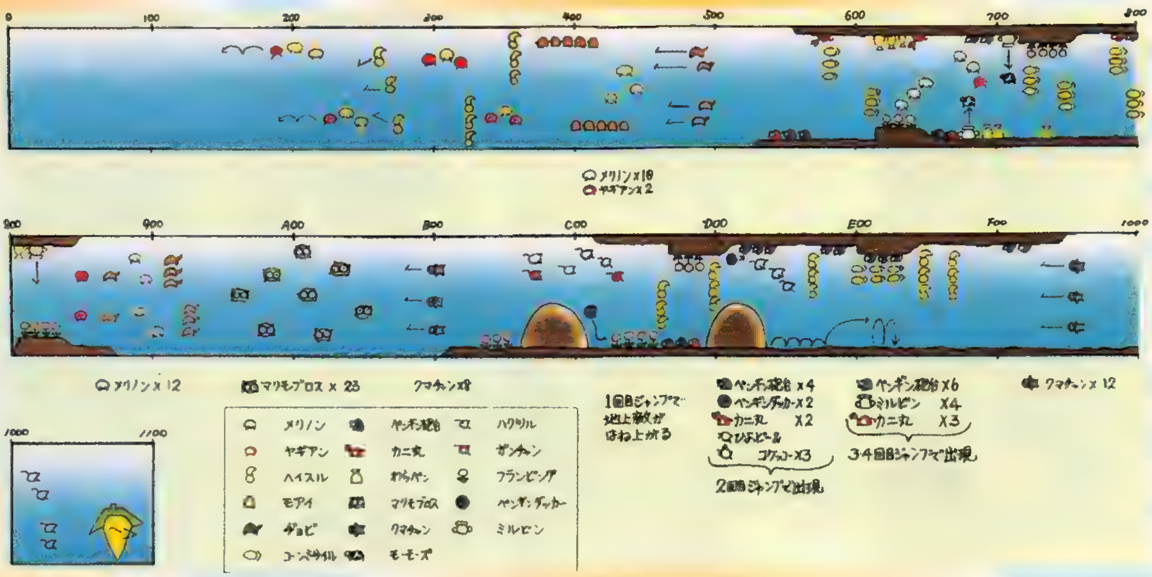
ちなみに、点数稼ぎにはボスのポップコーンは持ってこいだが、そんなことをやってるとランクがガンガン上がるのでオススメはしないぞ。後半で楽をしたかったら稼いじゃダメ。



紫ベル。ギャラリーのウケはいいが…。

次回はもっと進むぞ

今回はスペースの都合上1面だけになってしまって申し訳ない。
次回はもうちょっとペースを上げていくので、見放さないでネ。
キャラクタークロスレビューもちゃんとやるから期待して待っててね！





今回は、4面を攻略するぞ!

スカルファング SKULL FANG

©DATA EAST CORP.
担当：KMT

4面ボスは、なかなか手強い!! しっかりとパターン化しよう!

バージョンの変更による攻略のちがい

実は、前回の攻略は開発バージョンでやっていたため、発売バージョンと、少し攻略が変わってしまう所があったりする。

そういうわけで、まず、そのへんの所から触れていきたいと思う（これからの攻略は、ちゃんと発売バージョンでやっているぞー!）。

●1面

いきなりザコの量が多い。しかも、けっこう弾を撃ってくるので注意が必要だ。

しかし、基本的に前回の攻略で特に問題はないだろう。



いきなり、ザコが多い。弾もけっこう撃ってくる。

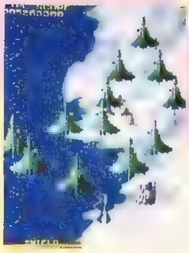
●2面

この面も、ザコと敵弾が増えたくらいで、特に問題なしだ!

しかし、ボスは、最初に下へ動く時があって、その時はボムの効果がきれたあと、弾がとんでくるので注意しよう。あとは、前回と一緒だ!

●3面

この面は、後半がかなり厳しくなっている。



緑ザコのラッシュ。ボムをうまく使わないときついぞ!

S-ユニット回収後にザコラッシュとなるので、S-ユニット解除とボムをうまく使ってきりぬけよう。

ボスは、特に変化はない。以上、だいたいこんなところだ。

全体的に、少し難度があがっていて、1面からザコがけっこう弾を撃ってくるので、各ザコの弾のはき方をしっかり覚えて対処できるようにしておくこと。

もし、できないと、この先がかなりつらくなってしまうぞ!

さあ、それではステージ4の攻略に入るとしよう。

ステージ4

この面でもっとも気をつけたいのが、浮遊機雷だろう。

この浮遊機雷は、特定のやつを破壊すると弾が飛び散るので、非常に危険だ。

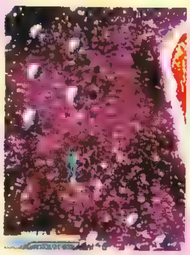
そのため、浮遊機雷を壊そうとせず、出てくる場所を覚えてよけることに専念しよう。

逆に浮遊機雷の対処法を知っていれば、楽にクリアできる面といえるだろう。

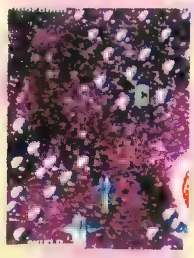
それでは、細かいポイントをチェックしていこう!

まず、茶ザコが出てくるので、こいつらの出す弾に気をつけながら迎撃しよう。

その後に、この面の最大のポイントである、浮遊機雷のラッシュ地帯となる。



まず、左→右→中の順番に機雷をよけよう。



その後、再び左→右→左の順番で機雷をよける。



あとは、機雷の間にある道を通っていく。

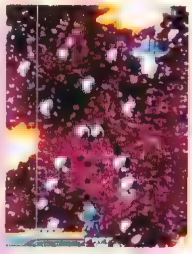
ここは、機雷を無理に壊そうとせずに、通り道を見つけて、そこを通るようにする。

通り道に関しては、写真のほうを参考にしてほしい。

機雷地帯のおわりぐらいに通り道を機雷がふさいでいるので、ボムを使って壊そう。

ちなみに、この機雷を壊すと弾が飛び散るので、ショットで壊すと危険だぞ。

機雷地帯がおわると、緑ザコが出てきて、その後にボートが左端のほうを通る。弾に気をつけながら処理しよう。



ここは、ボムを使ってぬける。慣れてしまえば、よけてもいい。

この次に、茶ザコが4匹ずつ下からわいてくるので（計5セット）、出現位置でまちぶせして、迎撃しよう。

この後、またボートが出てくるのだが、ここでS-ユニットが出る。しかし、すぐにとらず、しばらくほっておこう。



茶ザコは、出現場所でまちかまえておく。

S-ユニットが出てからしばらくすると、再び浮遊機雷地帯となるのだが、ここは画面のまん中にいれば、機雷をやりすごすことができる。

ここの浮遊機雷地帯をぬけると、画面上から機雷が高速でふってくる（3セット）。



この位置にいれば、安全だ。

これは、画面中央で落ちついてよけよう。

この機雷は、壊すと弾が飛び散るので、ショットは撃たないこと。

この後、画面両端を機雷が



まずは、この中型機を破壊しよう。



次に、この中型機2匹のところでボムを使う。

1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー
相手に引導を渡す灼熱攻略

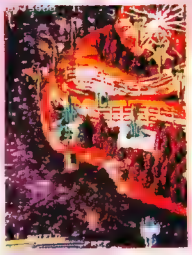
通り、画面中央に中型機が出現する。

ここは、問題ないと思うが、この中型機のあとに、再び中型機が2匹出てくるので、すぐに破壊しよう。

中型機2匹のところは、ザコなども出てきてつらいので、ボムを使って、きりぬけてしまおう。その後にS-ユニットを回収する。

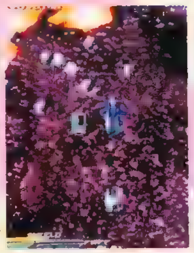
ボムの効果がきれた頃に、茶ザコ→画面両端から緑ザコ→茶ザコとザコ敵がおしよせてくるのだが、茶ザコは画面中央で処理し、緑ザコはどちらかの端から出てくる奴だけを撃ちにいけば、特に問題はないだろう。

もしも、危ないと思ったらS-ユニットを解除してしまおう。


緑ザコは、どちらかだけを相手にしよう。

次にボス前となるのだが、ここでもしつこく浮遊機雷がとんでくるので、S-ユニット解除の爆風で一掃してしまおう。前のところでS-ユニットを使ってしまった場合は、ショットを連射して、機雷を破壊して道をつくる。

最後に、3WAYを撃つ緑ザコが5、6匹出てくので、ボムを使って破壊しよう。


この機雷は、破壊しても弾をばらまかない。

4ボス ゴラムンゲール

このボスは、戦闘機形態とロボット形態の2種類の形態がある。特にロボット形態のほうは、厳しい攻撃が多いので、対処法をしっかりと覚えよう。

ちなみに、このボスは、完全にパターン化できるので、その方法を紹介しよう。

①戦闘機形態で通常弾＋ホーミングミサイルで攻撃

まず、最初にこれがくる。この時は、いきなりボムを使って、できるだけダメージを与えよう。ボムの効果がきれた後は、ホーミングミサイルに注意しつつ撃ちこもう。


意外にホーミングミサイルがいやらしい。気をつけよう。

②ロボット形態で通常弾バラまき攻撃

しばらくすると、この形態になる。この時は、撃ちこみよりも、よけに専念しよう。弾をよける時は、弾の外側を大きくよける。


この弾を中でよけようとすると非常に危険だ。

まれに、自機が画面中央のラインにいる時に、ボスが同ライン上から動かずに弾を撃つ時がある。この時は、ボス正面が安地となるので、よける必要がない。ガンガン撃ちこんであげよう!

③ロボット形態で通常弾＋重力弾攻撃

重力弾とは、自機をひきよせる性質のある弾のことで、ひきよせられる方向と逆の方向にレバーを入れておかないと、一気にひきよせられるので注意が必要だ。

重力弾は、通常弾と一緒に撃つので、ボスが重力弾を撃つ時は、できるだけボスからはなれて、通常弾を重力弾からはなれたところに誘導しよう。

あとは、重力弾にひきつけられながら、通常弾を一気にかわす。

ここも、よけ重視だ!


この時は、できるだけボスから離れよう。

④戦闘機形態で背後から攻撃

次にボスは、戦闘機形態に変形して自機の背後から攻撃してくる。

ここは、撃ちこむことができないので、ボスの横でボスの弾を上下移動でかわそう。

ちなみに、ボスの正面にいくと、レーザーやカッタービームを撃たれるので、気をつけること。


この攻撃をくらうと痛いぞ!正面にいかないようにしよう。

⑤ロボット形態で②の攻撃の近距離バージョン

基本的に②の時と同じよけ方でいいのだが、ボスが近いので、けっこう危険度が高い。

危ないと思ったら、ボムを使う。ただし、ボムの最中に重なりにいかないこと。へたに近づくと、この後の攻撃も近くで受けることになるぞ!

この攻撃をよけるのに慣れたら、ボムは④の形態の時に使って撃ちこもう。


ボスが近いので、かなりきつい。危ない時は、ボムを使うこと。

⑥ロボット形態で自機を狙う電撃で攻撃

この攻撃は、基本的に画面下の両端のどちらかにいれば、当たることはない。


ここにいれば、くらわない。しかし、ボスに撃ちこめない。

しかし、慣れてしまえば簡単によけられるので、よけ方も覚えて、ボスに撃ちこめるようにしよう。

さて、そのよけ方だが、まず画面下のまん中のラインで待ちかまえ、ボスの頭上に注目する。

ボスの頭上が光ったら、電撃がボスの右と左のどっち側からくるか見切る。

右からきた時は左へ、左からきた時は、右へよける。


ボスの中心より、左に自機を合わせると、左からくる。

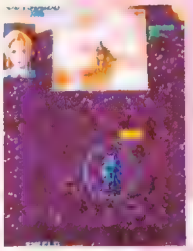
ちなみに、この攻撃を近距離からやられるとほぼ回避不能なので、⑤のときに、へたに近づいたりしないようにすること。

この後に②の形態になり、あとは、①に戻る。

しっかりと撃ちこんでいれば、ボスの攻撃が1ループしたところには倒せるだろう。

最後になってしまったが、このボスの弱点は、一応写真の位置なのだが、あまり気にする必要はないだろう。

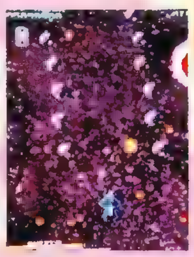
ちなみに、武器はずっとバルカンのままだぞ!


一応、ここが弱点。でも、あまり関係ないような気が…。

ウェポンチェンジ使用法

ウェポンチェンジは、撃ち続けてると、爆発して爆風で敵弾を消すことができるので、うまく利用しよう。

ただし、弾を出す機雷をこの爆風で壊しても、弾はしっかり出るので注意しよう。特に4面の機雷地帯では、爆発させないこと。


思わぬところから弾がとんでくるので危険。

ステージクリアボーナスについて

前回のボーナス紹介のところで、ステージクリアボーナスというボーナスを紹介するのを忘れていたので、説明しておこう。

これは、ステージをクリアすることによって入るボーナスなのだが、ボスに逃げられた場合は入らない。

点数は、ステージによって異なる。

次回は5面をやるぞ!

さて、次回は5面の攻略をやる予定だが、5面はゲーム後半ということもあり、敵の攻撃がさらに激しくなっている。

ぜひとも5面にシールド全開でのぞめるように、4面までのパターンを完璧にしておこう!

それでは、また次号で会おう!

ドッグファイトをマスターせよ!!

チェイスモード1～3面

スロットルを使いこなせ!!

担当：VMT-RED

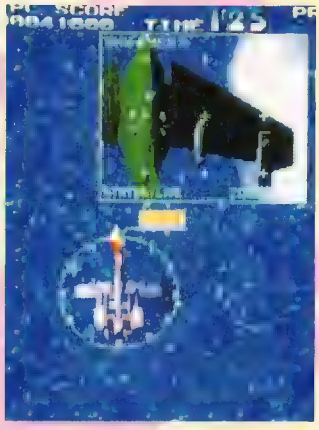
機体の選択について

結論をいきなり言ってしまうと、チェイスモードでのおすすめ機体はメガヴァルキュリアだ。何と言ってもSーユニット装着時のショットパワーがズバ抜けて強いので、ボス戦がとても楽になるのだ。ボスまでの道中でも他機種と比べて特に不利な点はない。スピードアップを取れば十分な速さになるし、当たり判定も実はかなり小さいので弾よけがキツイということもない。そんなわけでこのチェイスモード攻略ではメガヴァルキュリアを使用する。このゲームは機体によって攻略が大きく変わってしまう場所はないので他の機体を使う場合でも、この攻略法で通用する。ただしボス戦にかかる時間はかなり長くなってしまうため、多少難度は上がる。というわけで慣れるまでとりあえずメガヴァルキュリアでPLAYするのがおすすめだ。

対ボス戦の基本

このゲームのボスはモニター内に収まらない動きをしてくる。オートモードだとボスは勝手に画面内に入って来たり逃げて行ったりしてしまうのだが、チェイスモードではスロットルをうまく使うことによりベストな攻撃ポジションをキープできる。逆に言うとスロットルの使い方が悪いとボスを倒すのにやたら時間がかかってタイムオーバーになったり、画面端に追い込まれて体当たりをくらったり、ということになってしまう。

画面外にボスを逃がしてしまった時は自機の周りにコンパスが表示されてボスの距離と方向を示してくれる。チェイスモードの時はこの表示は重要なのでしっかり見てボスとの距離を把握しながらスロットルコントロールをするようにしよう。では各面ボスを中心とした攻略に入ろう。ボスまでの敵の出現パターン等はオートモードと同じなのでそちらの攻略も参考にしてください。



レッドマーカー部分の3ケタ数に注目。重要なのだ。

ステージ1

1面だけあって楽勝なので、まずスロットルチェンジやラスト等の特殊機動の練習をして操作に慣れてしまおう。

1～4面まではボスまでずっと3速で行ってもタイム的に余裕があるので、まずは3速でいいからボスまでノーダメージで行けるようになろう。

敵の出現パターンを覚えてきたら4速～6速を使うようにしてタイムボーナスを稼ぐようにしていくといいだろう。

ボスは出現時4速にしておく。ボスに当たり判定が生まれるとボスは上に逃げ始めるので5速→6速とタイミングよくシフトアップしながら撃ち込みを続ける。6速に入れっ放しだとボスが下がってくるので、こちらもシフトダウンしてボスを下がらせないようにして撃ち込み続ける。より早く倒したい場合は最後のトドメの時、Sーユニットを解除してハイ・イオン・シールドで突っ込んでしまえば良い。この時、ショットはC（クラスター）だとさらに早い。イオン・シールドは効果時間が短いので注意。

ステージ2

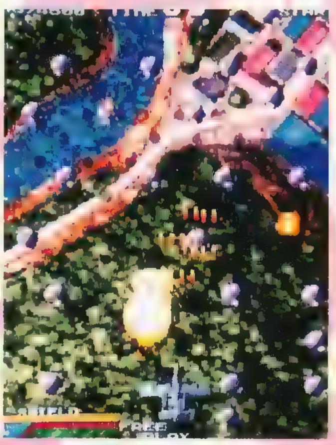
道中で特に難しい所はないと思う。3WAYを撃ってくる緑ザコの所はゆっくり行ってもいいだろう。ボスは3速で待ち構え、画面上に逃げて行くのを追いかけ4速にシフトアップ。さら上に逃げるようならこちらもシフトアップし、下に降りて来るようならばすばやくシフトダウンして下に回り込ませないようにする。1ボスよりイオン・シールド突攻やボンバー乗っかり撃ちが有効なので速攻で倒してしまおう。



やな状況。SIFのSユニット装備ならいいけど。

ステージ3

緑ザコや機雷が増えて、そろそろ難しくなってくる面だ。慣れるまで3速を多用し、機雷地帯は2速まで落としてもいいからダメージを最小限におさえよう。ボスもそろそろいやらしくなってくるぞ。ボス出現時は4速で待ち、例によって5速→6速を使って追撃。ボスが少しでも下へ来そうな気配を見せたらすぐ4速に入れ、ボスを画面上のほうから動かさないように撃ちこみ続ける。このボスは背後を取られると手強いので、最悪の場合エアブレーキを使ってしまってから画面下へ行かせないようにしよう。



うちかえす機雷（見分けられる）に注意しよう。



ハイ・イオン・シールド突攻でトドメる。ボンバー+のっかりも可。

スロットルを使いこなしてボスとのドッグファイトができるようになればオートモードより面白いゲームになると思うぞ。自分なりの速攻パターンを作ってみよう。

BATTLE GAREGGA

[illegible]大きく動くと、自分から弾に当たりにいくことが多いの[illegible]

SHOOTING©1996 RAIZING
担当：MVP

久しぶりに縦シューのおもしろさが味わえるバトルガレッガ。今回は2面の攻略である。でもその前に…。

機体選択の重要性

もう知っているとは思うが、グラスホッパー、ワイルドスネイルの2機種（左から2、4番目）の通常のショットには貫通性能がある。

この貫通性能が非常に強力で、例えばザコ戦車地帯などですごく役に立つのだ。勿論ボス戦でも例外はなくパーツを通り越していくので複数のものにダメージが入っていくのだ。

次にこの2機種のスペシャルウエポンを見てみると、いずれもあるていど緊急回避に使える。そしてワイルドスネイルのウエポンは効果時間が長いのだ。

ウエポンの効果時間が長いということは、長い間生きていられるということであり非常に重要なことである。

ということで機体はワイルドスネイルに決まりである。他機種と比べてスピードが遅いが、このゲームではむしろ少し遅めのほうが弾を避けやすいと思うので問題ないだろう。



例えばこういうところで貫通弾がいい感じ。

実は色が重要

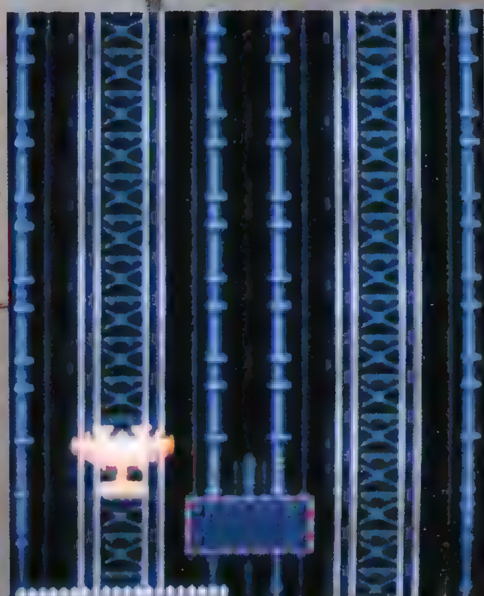
機体選択の時に押すボタンによって色が変わるというのはもう知っていると思う。実はこの色にも秘密が隠されていたのである。機体の性能が変化するのだ。実際にどのように変化するのかと言うと、

- ●A…ノーマル。
- ●B…スピードが少し速い。
- ●C…判定が少し小さい。
- ●A+B+C、もしくは時間切れまでボタンを押さない…スピードが少し速く、判定も少し小さい。

という感じだ。

自分の好きな色でやるのもいいけど、クリアを目指すならばやはり自機の判定が小さくなるC、A+B+Cのどちらかがいいだろう。

これでようやく自機が決まった。左から4番目、ワイルドスネイルのCかA+B+Cで選んだものである。



この色はA+B+Cの色。

1面の前に敵のランクは?

確実には解明されてないが今のところ敵のランクは、

①連射

②ショットのパワーアップ

の2つの要素で上昇していくようである。

①の連射はかなり重要で、連射をするととんでもないくらいに違いがすごくはっきり分かる。よってボタンは常に押しっぱなしにしておくようにしよう。



この状態を常にキープしろ!!

4面ぐらいまで行くと違いがすごくはっきり分かる。

②のショットパワーアップも同じように4面ぐらいから違いが分かる。ただ、ショットのパワーアップをしないでいくというのは実は少し面倒である。敵が堅くてツライのではなく、ショットのパワーアップアイテムを避けていかなければいけないのが難しいのだ。普段はとりたてて問題はないが、弾を避けている時に避けた先にアイテムがあったりするともう泣きそうである。注意しよう。

もしパワーアップをしてしまった場合はどうするのか、というと、一気に3段階まで上げてしまったほうがよい。2段階目と4段階目はショットのダメージ効率が悪いからだ。1面のボスで試してみればわかると思うが、1、3段階目の倒す早さと2、4段階目の倒す早さを比べてみると、圧倒的に1、3段階目のほうが



もしアイテムを取ってしまったのなら、ここまで一気に上げる。

以上のことから、もしパワーアップを取ってしまったら3段階目まで一気に上げるようにしよう。

2面〔PLATEAU〕

敵機動部隊に襲われ壊滅状態の高山都市に向かうこの2面から、ようやく攻撃らしい攻撃になってくる。

ポイントはゆっくり小さく動くということ。

大きく動いてどんどん敵を倒そうとすると、移動した先に弾があり自ら弾に当たりに行く、というケースが非常に多いからだ。

いわゆる「死んでないのに死んだよ!!」という状態になるので、自分の移動先をよく見て弾を確認しつつゆっくり移動すること。それではいってみよう。

雲霧から中型機

まずは2面開始早々登場する飛行船のような中型機だ。



フォーメーションを前方集中にして少しずつよける。

こいつの弾は中央少し左右にずれて避ければいい。ただ、こいつだけでなくザコも多少来て、左右から弾を撃ってくる。

フォーメーションを前方集中にしてまずは中央付近で避けていよう。ザコが出てきはじめたらすぐにフォーメーションを前方拡散型にして少しずつ避けながら移動していこう。

戦車地帯

すぐに戦車地帯に突入する。ここは砲台と戦車が結構出現する。左右に移動しながらどんどん破壊していこう。

中型機が終わった直後は砲台の数が多く少し押され気味になるが、最初だけなので大丈夫だろう。左右に移動する時には弾に気をつけよう。



少し押され気味。



得点アイテム取らにゃぁ！

この砲台地帯は少しでも早く砲台を倒す為に左右に大きく動いたほうがいい。左右に動く時は弾をよく見て自ら当たりにいかないようにすること。この砲台は砲塔と土台に分かれている。まずは左右に大きく動いて砲塔部分を壊すのがよい。そしてその後に土台を壊してウエポンアイテムを回収するのがいいやり方だ。

くわしく書いたが実際にはそれほど死ぬ要素はないので気楽に行こう。

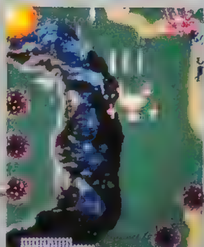
次に少し進むと家が何軒かある。そしてこの家に向かって戦車が突っ込んでいく。

この家に重なった時に破壊すると、戦車が得点アイテムを落とすのだ。

とまぁこのようにこのゲームには点数を稼ぐ要素がたくさんある。しかし、このような稼ぎはスペシャルウエポンを使うものがほとんどなので、とりあえずクリアのみを目指している人はやらないほうがいいだろう。

中型戦車&赤いザコ

戦車地帯が終わりになる頃はどこかと言うと、左に高台があり、そこに3台戦車が出現する所である。



この後すぐに右に行く。

この後、まず右に行き縦に3台ある戦車を破壊する。この頃になると赤いザコ戦闘機が左右に出現し始める。こいつらはあまり弾を出さないが注意しておこう。

右の3台の戦車を破壊したらすぐに左に行き2台の戦車を破壊しよう。

そうしたら中央に中型戦車が出現する。こいつは出現したらすぐに2門の砲塔から速い弾を撃ってくるので注意。

出現したら左から下をぐるっと回って右のほうから中型戦車に重なろう。



左から…、



回り込んで重なろう。

こうすればこの中型戦車はただのザコ重なりながら赤いザコの出す弾に気をつければOK!!

2機の中型機

しばらく行くと連なった弾を出す2門の機関砲をつけた中型機が2台出現する。左右に大きく動いて砲塔の向きを変えていけばOK。引きつけて一気に動いていこう。1台を集中的に壊していくとよい。1台になる頃6方向に破裂する弾を出してくるザコが出現してくる。よって1台破壊したらフォーメーションは前方拡散型にしておこう。

破裂する弾をなるべく上のほうで破壊するためだ。

この後は、このザコがある程度来ていよいよ2面ボス、MAD BALL」の登場である。

2面ボス

2面ボスは大きく分けて3つの部分になる。

1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー
相手に引導を渡す灼熱攻略

①外側の玉
②内側の玉
③中央の砲台
である。

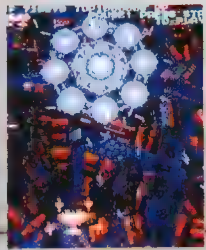
③の中央の砲台というのは、①、②どちらかをすべて破壊すると出現するのだ。ではまずそれぞれの砲台の弾の撃ち方を見てみよう。

まず①について見ると、
●サンダー
●弾が1本の弾
●2本1組の弾
である。

サンダーは前兆があるのですぐにわかる。砲塔の向きをよく見て誘導してよけよう。左右どちらかの端によけること。

また、このサンダー攻撃は内側の玉の壊せる狙い弾とは一緒の組み合わせではこない。覚えておこう。

次に弾が1本の弾。これは自分を狙ってくるので、常に動いていればいい。少し引きつけつつ大きく移動し弾の方向を2方向に分けてしまうといい。



1本の弾は2方向に分散させろ。

問題は2本1組の弾。これは自機を狙っていないが、何といっても弾の数が多い。何ればどうということもないしこれといってよけ方もない。しいて言えば、なるべくボスの正面でよけるということ。正面でちょこちょこと細かい移動をすれば大丈夫だろう。

②の内側の弾を見ると、
●壊せる弾で自機を狙う奴
●壊せるが自機を狙わない

1,2面ボス点数設定

1面ボス	ショット(点)	貫通弾、ウエポン	基本耐久力(弾)
弱点	100,000	100,000	50
尾部カバー	4,000	4,000	20
尾部1	3,000	3,000	10
尾部2	2,000	2,000	10
尾部3	1,000	1,000	10
尾部砲台	50,000	50,000	20
中央プロペラ	50,000	5,000	30
左右プロペラ	50,000	5,000	30
翼砲台	10,000	10,000	20
回転砲台	5,000	5,000	16
小砲台	3,000	3,000	10
大型砲台	50,000	5,000	20
大型砲身	1,000	1,000	25
左右翼1	1,000×8	1,000×8	4
左右翼2	1,000×8	1,000×8	5
左右翼3	1,000×8	1,000×8	6
左右翼4	1,000×8	1,000×8	7
左右翼5	1,000×8	1,000×8	8
左右翼6	1,000×8	1,000×8	9

2面ボス	ショット(点)	貫通弾、ウエポン	基本耐久力(弾)
弱点	100,000	100,000	40
連結部(中央側)	50,000	50,000	20
連結部(外側)	30,000	30,000	20
連結部(外殻)	20,000	20,000	20
中央小砲台	30,000	30,000	30
中型砲台	10,000	10,000	25
中央大砲台	50,000	10,000	100

●黄色の1本の弾
である。

この中でやっかいなのが黄色1本の弾である。

後述する中央の砲台との攻撃の組み合わせによっては、かなりやっかいなものになってしまうのだ。スペシャルウエポンを使うことになるだろう。



落ちついて正面でよけよう。

残りは③の中央の砲台だ。

こいつの弾は、
●2本の大きい弾
●3本1組の壊せる弾
●大きい黄色い玉
である。

2本1組の弾は最初に自機を狙っていて、後はその方向にずっと撃ってくる。よって最初に左右どちらかに砲塔の向きを向けてしまえばいい。



この弾がかなり嫌



左右どちらからに誘導してしまえば正面で撃ち込める。

3本1組の壊せる弾は問題ないだろう。

大きい黄[illegible]のものと自機を狙っているものの2つがある。しかしこれもよく見ていれば余裕である。

一番最悪なのが、この弾と先程の内側の玉の1本の弾との組み合わせだ。この組み合わせはかなりキツイ時もあるのでウエポンを使ってもいい。

「神風アタック」…渋すぎる。コウジ兄貴!オレついていくっす!

FUNKY HEAD BOXERS

ファンキーヘッドボクサーズ

©SEGA 1995

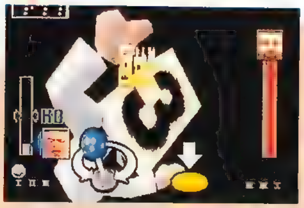
1コインクリアすると…。今回は技表紹介と対CPU基礎だ!

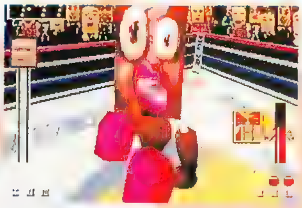
担当：ボボ"FUNKY JUNKY"しじみ

「四角いボクサーに四角い観客」とあまりにもイカれている必殺技の数々。もうそのセンスにはひたすら笑うしかないこのゲーム。そこの「ファンキー」なあなた。やるしかないでしょう!



リングアナはなんとあのDJジョン"コギャルキラー"ロビンソンが!


カウントごとに頭が回るレフリー。「回せ!回せ!」


技の迫力もすごいぞ!


輪島さんもビックリだ!

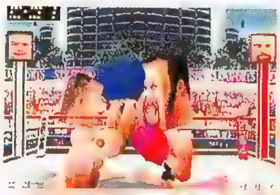
キャラ選び、それはあなたの感性が問われる瞬間!?

「ファンキー」さに惚れたらまずはキャラ選び。各キャラに性能の差はないので見た目の判断でOK。ではファンキーな6人をその必殺技と共に紹介しよう。

最重要課題、それは「ガード」そして反撃

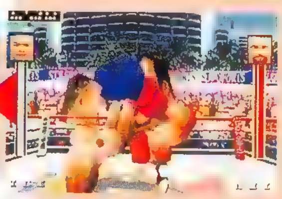
基本的なシステムや攻略は前回紹介したとおり。今回は少し具体的に攻略をすすめてみよう。技表と重要な点をいくつか挙げておいたので参考にしてもらいたい。

このゲームで一番重要なのはガード。例えジャブでもガードすれば反撃ができるので覚えてほしい。慣れてしまえばほとんどの技を反応でガードが可能。コツはⒼボタンを押したままで相手のグローブに集中、そして緑だったらレバーをそのまま上に、オレンジだったら下に入れよう。スウェイバックはあまり使う必要がないといえる。タイミングよく避けられるなら問題はないのだがガードしてしまったほうが楽。


スウエイよりもガード。常に上下に動かしているとやりやすい。

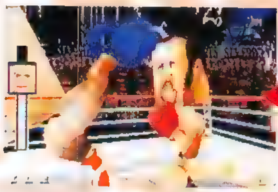
相手のパンチをガードしたら攻撃をするわけだが、無理に大技をあてようとしても反撃のチャンスを与えるだけなのでしっかり返していこう。安定してダメージを与えられるのが左右のアッパー。これがあたると連続技が入りやすく、**アッパー→ストレート→ストレートor必殺技**などにつなげていける。メガトンアッパーやメガトンストレートで返すのもいいだろう（メガトンフックはすかされやすいので注意）。大振り系（アッパー、フック）や必殺技をガードしたら相手のスキはかなり大きいのでこちらの必殺技をブチ込むチャンス。ワンコマンドでだせる必殺技（⇧Ⓖ+Ⓡ、⇩Ⓖ+Ⓡなど）がおすすめ、見逃すな。

連続技に関してはこちらの技がカウンター（主に相手の技硬直）であたった時に、ストレートやアッパーからつながりやすいようだ。だが連続技のチャンスは見極めにくく、パンチがあたった時の相手の


相手のパンチをガードしたら、

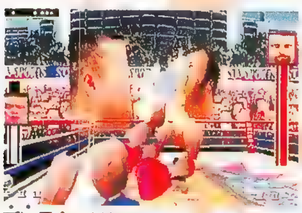

まずアッパーをあてて、


相手の頭がのけぞる瞬間にストレート、


うまくいけば必殺技にもつながるぞ!


大技をガードしたなら、


必殺技で反撃だ!

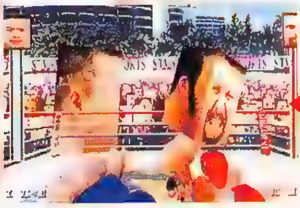

ブレ具合で判断しよう。

1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー
相手に引導を渡す灼熱攻略

顔のブレ方やのけぞり具合で判断するしか今のところなさそう。

「キツイよー!」怒濤の連続攻撃回避法

対CPU戦などで「あと一歩」というところから一気に連続技で攻められKOされるという場面が多いと思う。上、下の振り分けはガードが難しくフックやアッパーをくらうと連続技をもらいやすいので非常に難しい。こういう場合は**とりあえずバックステップ**で離れるのがベスト。そうすればそこから反撃することもできるので覚えておこう。



バックステップ(⇩⇩)で逃げろ。



ウオーッ!来た来た!

「ファンキーヘッドボクサーズ」は誰にでも気軽に「楽しめる」ゲーム。多少操作やコマンド入力がやりにくいかもしれないが、そのデタラメな必殺技の数々を一度は見てほしい。



チャンピオンは強いぞ!



見事チャンピオンになると軽やかな「FUNKY STEP」が見られる。

基本技表

防御	
スウェイバック	Ⓖ
上段ガード	⇧Ⓖ ボタンは押したまま
下段ガード	⇩Ⓖ ボタンは押したまま
移動	
サイドステップ	⇨⇨
バックステップ	⇩⇩
攻撃	
左ジャブ	Ⓛ
右ストレート	Ⓡ
左フック	⇦Ⓛ
右フック	⇦Ⓡ
左アッパー	⇨Ⓛ
右アッパー	⇨Ⓡ
左ボディ	⇩Ⓛ
右ボディ	⇩Ⓡ

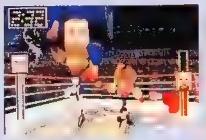


(ライトニング・バロンⅢ)
クールな表情と頬の傷が只ならぬ雰囲気をかもしだしている。でも、やっぱ笑っちゃう。

メガトンストレート	Ⓖ+Ⓡ
ショートストーム	⇨⇦Ⓡ
ハリケーンブロー	⇗Ⓖ+Ⓛ
トルネードパンチ	↻Ⓡ



ショートストーム



トルネードパンチ

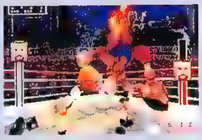


(ビリー・ジョンソン)
熊のようなヒゲがチャーミング。輪島ゆずりのカエル飛びがかっこいいぞ。

メガトンフック	Ⓖ+Ⓡ
カエル飛び	⇩⇩Ⓡ
ダイナマイトアタック	⇩Ⓖ+Ⓛ
ビッグドリル	レバー1回転+Ⓡ



カエル飛び



ビッグドリル

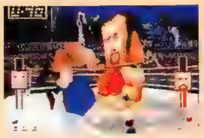


(ホセ・アルヴァレス)
常にうつろな目とクルッと巻いたモミアゲとのギャップがなんだか怖い。ハリマオを彷彿とさせるジャングルアッパーが笑える。

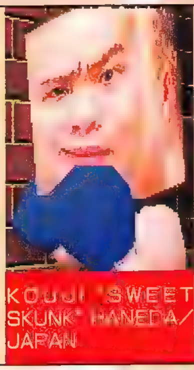
メガトンストレート	Ⓖ+Ⓡ
リバースブロー	⇨⇦Ⓛ
モンキーパンチ	⇩Ⓖ+Ⓡ
ジャングルアッパー	↻Ⓡ



リバースブロー

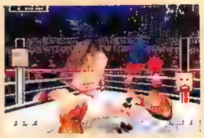


ジャングルアッパー



(コウジ・ハネダ)
「AM3」の刈り込みが大和魂を感じさせる。グローブを飛ばしてダメージを与える「打首ブロー」などキレた技が多い。

メガトンフック	Ⓖ+Ⓡ
芸者パンチ	⇦⇨Ⓛ
打首ブロー	⇧Ⓖ+Ⓡ
神風アタック	⇩⇧⇧Ⓡ+Ⓛ



打首ブロー



神風アタック



(ジャック・ホワイトJr.)
見た目もファンキーだがやることもファンキー。毎日がファンキーなあなたにおすすめしたい。

メガトンアッパー	Ⓖ+Ⓡ
ストレッチングミサイル	⇧⇩Ⓡ
キリングプロペラ	⇖Ⓖ+Ⓡ
ローリングドラゴン	レバー1回転+Ⓛ



キリングプロペラ

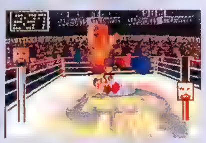


ローリングドラゴン



(ジョセフ・デヴィッドソン)
怖い顔が好きな人はこいつだ。頭の「ピースマーク」がより怖い顔に拍車をかける。

メガトンアッパー	Ⓖ+Ⓡ
クレイジースピン	⇖⇖Ⓖ+Ⓛ
カタパルトパンチ	⇩⇧Ⓛ
スパイダーブロー	⇧⇩⇩Ⓡ+Ⓛ



クレイジースピン



スパイダーブロー

連載攻略第4回
攻略よりもプレゼント

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

世の中では人気な二人、ゲーム中ではミスきらめきになれるのか？

担当：Dr.Ace

虹野沙希

今回登場のこの虹野さんと朝日奈は、また、ぱずるだまの世界においては一風変わった落ち方であるが、強さとしてはそれほどではなく、前作におけるまゆちゃんぐらいの強さにとどまっている。

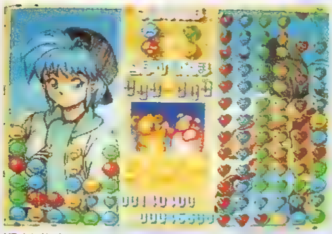
さて、そのこうげきだまパターンはと言うと、一応L字型とでも呼ぶことにしよう。この降り方の特徴は、降れば降るほど縦並びになっていくということと、着火地点もそれに伴って狭くなっていくということ。だが、そもそもの着火地点が広いので、そうなる前に返されることはしょっちゅうだろう。

いかに縦並びに近いとはいえども、着火地点がこれでは横並び以下と言われても仕方ない強さだ。

では、このコの効果的な使い方と蹴散らし方を見ていこう。まずは、自分が虹野さんの場合。

重要なのは後半戦。戦いの後半でいかに瞬殺できるかがポイント。そのために前半からコツコツと大連鎖を組んで溜めておこう。使用するフィールドは相手によって変えていくとマル。戦況がどうなっているかを、もっとも厳しく判断しないといけない上級者向けキャラだ。

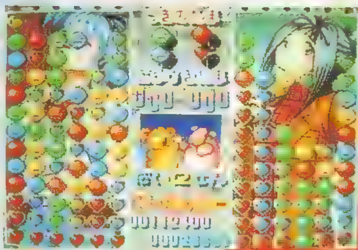
逆に相手が虹野さんで自分が受け手の場合、たくさん降ってきて溜まるのを待って大きく返すのではなく、降らされたら即、こまめに返していくように戦っていこう。多分、不利な戦いを強いられることはないだろう。



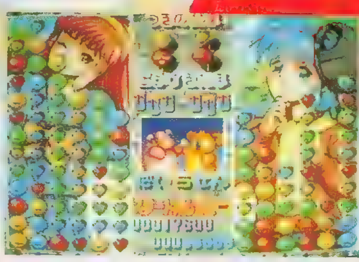
殺せるときにまとめて降らす潔さが必要。

虹野パターン

73	74	75	76	77	78
67	68	69	70	71	72
61	62	63	64	65	66
15	28	39	48	55	60
14	27	38	47	54	59
13	26	37	46	53	58
12	25	36	45	52	57
11	24	35	44	51	56
10	23	34	43	49	50
9	22	33	40	41	42
8	21	29	30	31	32
7	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6



大連鎖とは言ってもせいぜい実戦では4、5連鎖でOK。



右からこまめに返していこう。



朝日奈夕子

朝日奈（敬称は似合わないので略）は虹野さんに似たタイプのキャラ。降り方が逆になっている。ホンの若干5ミリぐらい、虹野さんより強いと思われる。

降り方が虹野さんと逆なので、降れば降るほど横並びになっていく。だが、横並びといっても使えるほどの横並びではない。そんな上のほうに来てからの横並びを使おうと思ったころには、こちらは死んでいる。虹野さんに倣って、送り込まれたら即、返していくことをお薦めする。

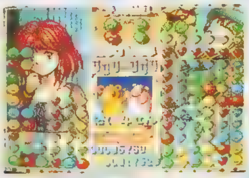
では、使う立場で見てみよう。ここでまた虹野さんと違う立場になって、朝日奈は中盤一気のキャラ。最初は牽制しつつ大連鎖を組むってところは虹野さんと同じだが、攻撃を仕掛けるところが虹野さんより早め。逆に先に埋めた分、中盤以降は、こまめに送っていっていい。まず、先に60マス目まで。これだけ埋められる分、飛ばしたい。ここまで埋めたら後は余計なことは考えず、2連鎖の連続で勝てるだろう。

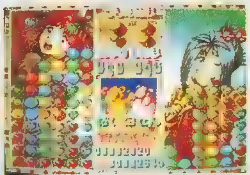
今回紹介の2キャラは、本当に大局を見て戦わないといけないキャラなので、実に上級者向きのキャラと言えよう。まずは実力で10連鎖程度組めるようになってから使うことをお薦めめしよう。






これは作り過ぎだけど、基本は左から。


返される前に止めをさす。


仕掛けのタイミングだけ考えよう。

きらめきインフォメ

今回お届けの賞品は「コナミ特製オリジナルときメモバッジ」。いつもながらコナミさんありがとうございます。これを12キャラ＋αのセットを1名、各キャラを1名ずつ、総計14名様にプレゼントさせていただきます。

尚、プレゼントの締切りはまだまだ先のことなので、今すぐ送らなくても結構です。総てのプレゼントが発表されるのを待ってから応募券を使っても、遅くはないでしょう。

P.S.色々なお手紙は有り難うございます。私の非は全面的に認めましょう。希望に答えられるとは言えませんが、今後の記事を見て判断してください、とだけ言って逃げさせて頂きましょう。では。



応募券



（栃木県　P.Nじおあーる君）


（埼玉県　P.Nトロッコ松下君）



（北海道　P.Nコシキユカリスト J.君）

難しい TT COURSEを走る!

MANX TT Super Bike

AM R&D DEPT.#3
©SEGA 1996

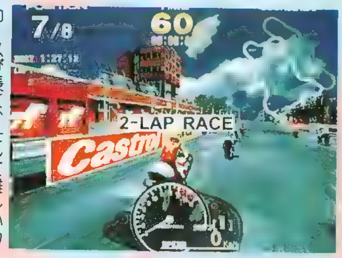
腰をしっかり固定するヒマなし？そのぐらいカーブが多いこのコース。どこまでフルアクセルで走れるかな？

担当：ずるずる



気合を入れて走るべし！

　コース幅が広く急カーブも少なかったラクシーコーストと比べると、今回走るTTコースは、かなりコースが難しくなっている。まずはそのあたりから確認していこう。



コースが長く、そして難しいカーブが多くなるTTコース！

　ラクシーコーストと大きく違う点は、コース自体の長さだ。コースが囲む土地の面積が倍になるほどの大きさだ。



コース幅に注目！ラクシーコーストよりも狭い。気をつけよう。

　その長さの変化により、通常の設定（工場から出荷されたときの状態）で、ラクシーコーストが3周設定だったのに対して、このTTコースでは、2周設定となっている。

　コースが長くなったことで変わった点として他には、ラクシーコーストでは、1周する中でチェックポイントが1カ所しか存在しなかったのが、このTTコースでは、2カ所に増えている。

　難しい上に2カ所。1周させてもらえるかな？

　ラクシーコーストのコースは、スタートしたら左回りを基本にした走り方になるのだが、TTコースになるとこれが逆の右まわりを基本としたものになる。ここで得手不得手がでてくるかもしれない。



カーブのきつさも難しさの要因。しっかりアウト＝イン＝アウト。

　利き腕でハンドルを引くほう（右利きなら左へのカーブ、左利きなら右カーブ）が多分曲がりやすいはず。そこから考えると、右利きの人はラクシーコースト、左利きの人はTTコースが得意というのが見えてくる？

　まあその辺は気分だと思うので、気にしなくても大丈夫かな（この考え方のほうが不自然だけど）。

　結局のところやり込まなきゃ身体は覚えないので、その得手不得手のカーブはまず問題がなくなってくるはず。やはり大型筐体ものは「慣れ」ですからね。



常に先を読んで走る。その先に何があるのかを覚えること。

1ドットだろうと削り勝ちはゆるさねー
相手に引導を渡す灼熱攻略

ではコースを見ていこう。コースマップを見ると…けっこうカーブが多い！



後半は走り慣れたところ。

このマップからわかる点はまずそのカーブの多さ。そしてそのきつさだ。さすがは難しいコースといったところ。

タイヤをグリップさせて全開で走り抜けられるカーブの数を、ラクシーコーストと比べると（全体のカーブの数との割合）かなり少ない。逆に全開で走り抜けられるカーブを探すほうが楽だ。

グリップ走行ができないカーブではどう走ればいいのかがここで問題となってくる。

簡単に言えば減速でOK。だがこれではスピードが落ちてしまう。それに操作が増えるため安定しなくなる。



攻めすぎてタイムロスするな！

かな～りきつい急カーブは、しっかりブレーキをかけて進入しなければならないが、それ以外のカーブは、スピードを落とすことなく（アクセルを緩めずブレーキ）曲がっていくことが可能だ。

それを実現させるためのテクニックがドリフトだ。

バイクでドリフト?やっちゃうんですよこれを！

過度にハンドルを切り込み、テールをスライドさせる。即カウンターをあてていく。

このとき全開状態－操作はハンドル操作のみとなる－







スタートはラクシーコースト同様、レッドゾーン手前に合わせたところから、シグナルグリーンで全開へ！（ちなみにATで走るぞ）

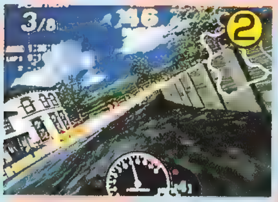

少しうねっていることに気をつけて走る。

スタートしてすぐはほとんどストレートのコースを走る。

1周目は混戦状態の中での走行となる。コースをしっかり走ることも重要だが、敵車にぶつからないようにすること。

目いっぱい加速したあと、最初にくるカーブがきつい！

かなり手前からブレーキ！しっかり減速してから進入だ。


かなり手前から減速。アクセル全開のままブレーキでドリフト！

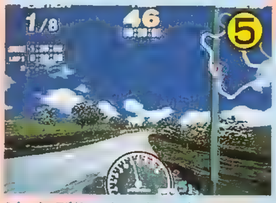
しばらくはタイトなカーブが続く。1つ目のカーブで減速しているので、あとのカーブは、全開のままで大丈夫。だがふくらまないように！


リズムが狂うとまずインに入れなくなる。あせらず落ちついて！


アウトからしっかりインへ。ジャンプの準備をそろそろするぞ！

ここでのカーブとカーブをつなぐストレートはないに等しい。そのため、しっかりしたライン取りが必要。早めにアウトからインへ、そしてアウトへ、そして次のカーブのインへ切り込んでいく。

コースを覚えることがまず大事だが、1つ1つのカーブを流れで覚え、リズムが途切れないようにしていく。


ジャンプ後、次のカーブのインへ。ドリフトでインをキープしていく。

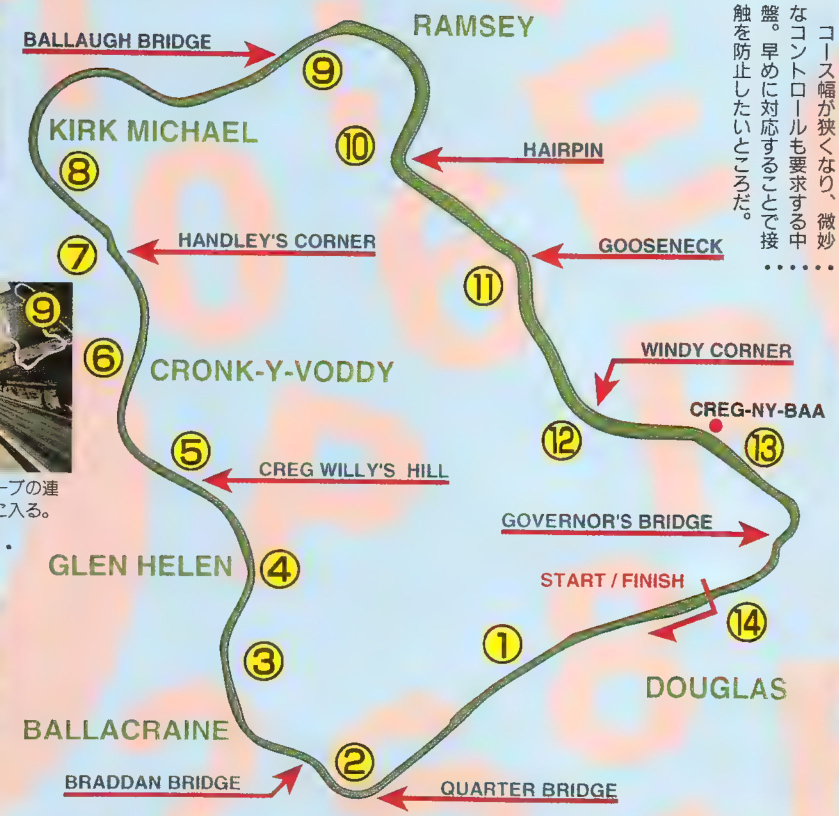
ジャンプがある！その手前で真っすぐ走れるようにする。

これにより安定したジャンプとその後を安全にしていく。

コース幅が狭くなり、微妙なコントロールも要求する中盤。早めに対応することで接触を防止したいところだ。

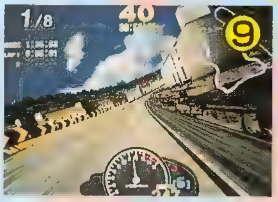

緩めのカーブだが、しっかりバイクを倒していかないとふくらむぞ。


シケイン。あわてているとぶつかる。斜めに走り抜けるように！




きつめの右カーブ。何度か切り込み、ドリフトさせてインキープ。

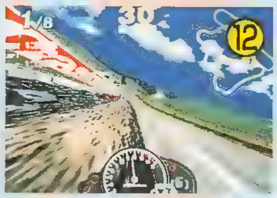
ドリフトを駆使し、インをキープしながらカーブをクリアしてくると慣れたコースへ。


小ジャンプ後、きついカーブの連続地帯へ。インから強引に入る。


しっかり右寄りをキープしてからヘアピンへ進入。絶対にインへ。


先が見えにくいが、ここは走り慣れているところ。しっかりインへ。

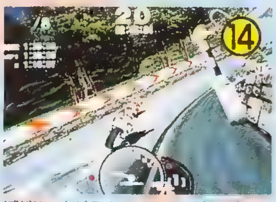
後半のコースは、ラクシーコーストと共通コース。ラクシーコーストを走っていればここは問題ないはず。今までのところとで走りが変わる？


もう慣れたもの？ライン弧を大きくして高い速度で走れるように。

ライン弧を大きく、そして加速しやすくするため、早めに傾いたバイクを起こすようにし、とにかく速く走るように努める。


かなり手前でブレーキ開始。ブレーキしすぎてもOK。まず安全に！

さて問題なのが最後のところ。ラクシーコーストなら大きな最終コーナーが待っているのだが、TTコースではきつ～いシケイン！


減速しすぎると、ここでどんどん抜かれる。がんばれ！

かなり手前からアクセルオフでフルブレーキ！十分すぎるほど減速し、進入する。

あとはハーフアクセルで大丈夫。あと1周できるかな？

男のロマンよフォーエバー スーパーリアル麻雀PⅥ

©SETA Co.,LTD

いよっしゃあああああっ!!ついにシリーズ最新作がお見えだー!!今、幸せの刻!!

担当：トロッコ松山

発売迫る「PⅥ」最新レポート アフレコ声優・スタッフ直撃インタビュー

2月某日、読売スタジオで「スーパーリアル麻雀PⅥ」のアフレコが行われた。登場する3キャラクターの個性に合わせた声優さんが終結。その彼女たちからアフレコ中に生コメントをいただけたので、今回のキャラクターについて教えてもらうことにしよう。



1人目＝タマミ役
豊嶋真千子
12月28日生まれ。茨木県取手市出身。
主な出演作品
TV朝日「美少女戦士セーラームーンSS」パラパラ役、TV朝日「SLAM DUNK」、TBSラジオ「TV GAME RADIONS」アシスタント

ゲームのアフレコは経験ありましたが、アニメと同じように動画画面を見ながら吹き替えるのは初めてでした。いつものアニメの仕事と違って、プレイヤー像がつかみにくく苦労しました。タマミはキャラクターの中で一番年少ですが、歳相応の明るい性格を出せればと思います。可愛いがってあげてください。



2人目＝ゆかり役
大塚瑞恵
3月21日生まれ。北海道札幌市出身。
主な出演作品
CX「キテレツ大百科」小夜姫役、TX「しましまとらのしまじろう」蝶役、TX「天地無用」邦岐役、ゲーム「メタルエンジェル2」イライザ、CATV「スーパーゲートボール」レポーター

おとなしめでとっつきにくそうな印象のゆかりは、自分と正反対の性格かな?と不安でしたが、セルを見てみたら一本芯の通ったところのある暖かい性格っぽいのでスンナリ役に入れました。今では珍しいタイプかもしれませんが、大和撫子みたいな性格をうまく表現できていればと思います。





3人目＝真理役
柳沢三千代
7月26日生まれ。大阪府出身。
主な主演作品
TV朝日「機動戦士Vガンダム」エリシャ役、NTV「それゆけアンパンマン」カレーパンマン役、TX「ぼのぼの」フェネギー役、CX「おはようナイスディ」生ナレーションほか。

ゲームの仕事は今回が初めてなので、最初ちょっと戸惑いました。男運の悪い保母・真理という人柄が、プレイヤーの支持を得られれば、彼女も救われるんですが。…でも男運が悪いというから大丈夫かなあ?ちょっとオトナのお姉さんというイメージを損なわないよう、気を配ってみました。



今回はさらに、当日アフレコに立ち会っていたキャラクターデザインの田中良さんと、演出の水島精二さんにもコメントをいただけた。

田中良
主な作品
「スーパーリアル麻雀」シリーズキャラクターデザイン&作画監督。TX「バーチャファイター」キャラクターデザイン。劇場版「幽☆遊☆白書」作画監督など。

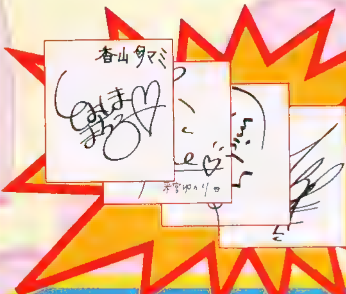
デザイン作業は昨年の9～10月だったので、ちょうどテレビアニメの「バーチャファイター」のキャラクター制作時期と一緒ぐらいです。今回は「コレでいく」とスンナリ方向性が見えたし、絵コンテ作成も水島くんにお任せだったので、シリーズ通して仕事の進みは速かったほうです。プレイヤーを飽きさせないキャラクター作りができたと思いますので、あとは販売版でプレイヤーの評価を待つのみ。

水島精二
主な作品
「スーパーリアル麻雀PⅣ」からシリーズの演出・絵ホンテ・アニメ制作プロデュース担当。TX「新世紀エヴァンゲリオン」第9話演出担当。昨年㈱セタから独立、フリーの演出家に。

キャラクターの詳細な企画をセタの須永くんからいただけたので、僕も田中くんも早い時期から作品方向性を一つにすることができました。今回は「PⅤ」よりカット数が2倍だったので、枚数的にも相当キツいものがありましたけど、大勢の方に協力していただき無事アフレコまでこぎつけられました。いろんなタイプの女の子G動きまくる「PⅥ」をお楽しみに。



最後にシリーズ恒例（本当か?）、声優さんのサイン色紙をナゼか4名様にプレゼント。PⅥ燃え燃え係まで奮ってご応募!



今こそ語ろう!! 熱く燃える魂!!

ウス。ゲーメストを購入するなりこのページを開いたカルマ高々なキミを始めとする全国一千万脱衣麻雀ファンのみんなに朗報だ。

今か今かと発売を期待されているスーパーリアルマージャンPⅥ。その続報を我がゲーメストがチョッ早でゲットしてきてみちゃったりして。

もちろんCIAよりM・I・Bより、世界中のどこの諜報機関よりも早い!今日はゲーメストを読んでくれているよい子のみんなにだけ、世界に先駆けセタの誇る大好評シリーズ最新作の続報を中公開だ。まずはストーリーなぞ。

ある日の昼下がり。街を歩くキミの前に一台の暴走トラックが突っ込んで来た!そのトラックの前方にはよろよろと歩く一人の老人が

「あっ!危ない!」

トラックとの衝突寸前、君は老人を突き飛ばす。不幸中の幸いで、二人ともカスリ傷だけですんだようであった。

「いやいや、びっくりぢゃ。無茶する奴もおるて…カッカッカッ」

キミが助けたのはなんだかのんきな爺さんである。年のせいで動きはトロいが、普通の人よりも眼光が鋭いようだ。

「見ず知らずのお人にとんだ世話になってしまいましたな。ワシの名は香山藤兵衛。感謝の気持ちとして、何かお礼をさせてくれんかね?さあ、何でも望みを言ってみなさい」

すぐに辞退したが、老人は一歩も引かない様子だ。困っだ…。

え~い、どうせなら突拍子もないことを言ってやれ!と思ったキミの口から出た言葉は……

『お嫁さんがほしい!』

「ヨシッ。引き受けたぞ。ワシも明治の男、一度引き受けたからには必ずやお前さんにとびっきりのカミさんを紹介する。約束ぢゃ」

…事態はますます困ったことに。キミの苦しまぎれの言葉を本気にするなんて…。

所変わって翌日の香山邸。

藤兵衛じいさんの前に座る三人の姿。一番小さいのはタマミ、藤兵衛の孫。横に並ぶのは落ち着いた面差しのゆかりと、明るい美貌の真理。ずれも藤兵衛の弟子だ。

「……と言うわけなんぢゃ。だから、お前たちのうちだれかがその気になってくれればなっ」

昨日の出来事を藤兵衛が説明し終わったとたん!

「え~っ!冗談じゃないわよ」

「そうですよ。そんな昔話みたいなこと聞いたことありませんっ」

「いくら命の恩人でも見ず知らずの人のところにお嫁に行くなんて。絶対反対なんだから!」

口々に騒ぎ出す三人。

「死んだ婆さんもワシの所に来るまで顔も知らんかった。イツディオの娘は12で嫁に行くと聞くて。クドクド…。真理さん、お前の安産型の知りは、そのまま年をとるのはもったいない。おっと、これはセクハラぢゃったな。まぁ、それはそれ、ワシもバクチ打ちのはしくれ、一度交わした約束を反故にしてはこの世界ではやっていけんのでのう。実は、その若い衆は今日ウチに来ることになっとるんじゃ。この老いぼれを助けると思って、クドクド…何とか頼む、一度会ってみるだけでも…」

泣き落としにかかりながらしかも、爺さんの言うことは図々しい。

「わかったわかった。クドいんだからもう。でも会うだけだよ~」

「気に入るかどうかは私たちが決めさせて戴きます。そう、師匠に仕込んでいただいた麻雀でお相手してあげますわ。ふふふっ」

「もしかしたら、ステキな人が来るかもしれないしね!」

「お返事は勝負の後でも遅くはないでしょ?」

三人娘の目が輝いた。そう、この三人は藤兵衛の麻雀の弟子だったのだ。麻雀勝負でキミを試してみようという企みだ。

「そうと決まれば話が早い。まずタマミ、ワシの孫としてお前からお披露目ぢゃ!」

「OKお爺ちゃん。あたしがんばる。ゆかりちゃんと真理ちゃんはお家に帰っててね。あたしのところから先へは行かせないんだから」

どうも最初の話とは違ってしまったようだ…。しかし、藤兵衛としては一応顔は立った。なぜなら、とびっきりの女の子を紹介するという意味ではウソではないから。

家の中でこんな会話が繰り広げられていたとは知らず、君は香山邸の門をくぐる…。

これがこれがッ!! PⅣの燃え所だ!!

さて、ストーリーを見てもらったところで、このゲームのウリをセタさんから戴いた極秘資料を元にして大検証していこーか。

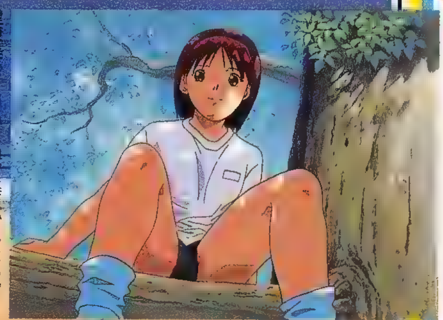
『アニメーション容量』



スポーテーなタイプの下着ですね。発育途上の胸がほほえましい。

この不安そうな顔がッ!!うひひ。





健康美っていいよね。基本でしょう。

香山タマミ

6月28日生まれ(かに座)
16才　A型　HIGH:153cm
B:76　W:61　H:82

- ●趣味:友達と遊ぶこと
- ●職業:高校1年生
- ●出身地:長野県
- ●好きな物:アイスクリーム、漫画
- ●苦手な物:マット運動 黒板で爪をこする音
- ●ニックネーム:タマ

◎香山家に両親と祖母の4人住まい。タマミだけは屋敷の離れに部屋を持っている。お爺ちゃんっ子として育ち、麻雀も祖父から教えてもらったが、腕の方はイマイチ。

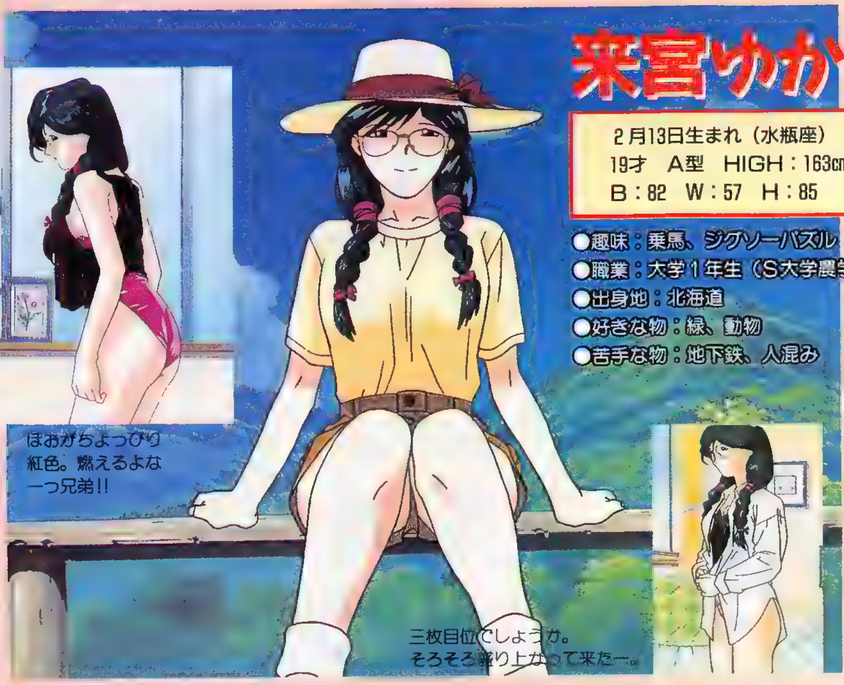
ソフトボール部所属の高校生で、好きな野球選手はイチロー。子供扱いされるのには抵抗があり、ついつい背伸びしてしまう。

現在シャ乱Qが好き。

ニューゲームジャングル

「総カット数は130カットに達し、全動画枚数はPVの1.5倍に増量。その上、コンティニュー画面以外、全ての画面が背景向き。
胸も揺れます。感覚比でPVの約2倍。(ただし！揺れるほど胸の無いキャラの場合は除く)」
ぐはう！見れこの気合を！あれほど動きまくっていたPVのさらに上を行く動画枚数！1.5倍ですよ奥さん1.5倍！さらに揺れは2倍ときた日にはああもうウチどないしたらええのんあんさん罪な人どすなぁてな感じで超~オッケーっスよ。
このスペックを見ただけでも、今回の作品がいかなシロモノか想像付くと思われる。よかったなボウズ。
『新キャラクター！』
「なんと、シリーズ初の20代キャラが新登場！ちびっ子から大人の女性まで、いろいろな個性、年齢層が登場するぞ。ファンから希望の多かったメガネっ子も登場。」
幼な子指向からアダルツ好みまで、幅広いニーズに答えるべく趣向をこらした人選が計られておる。実はシリーズ初だった20代キャラ。そいやそーだ。
さらに、全国の多大なるメガネっ子フェチのために、今回はソレ系キャラも大登場だ。言わせてもらえばメガネっ子の神髄は『メガネを外したら美人だった』パターンではなく、『メガネをかけたままの姿がプリティでインテリジェント』に尽きるのだオラァ！
願わくば脱衣の最後まで眼鏡をかけたままであってもらいたいものだ。

来宮ゆかり



2月13日生まれ（水瓶座）
19才　A型　HIGH：163cm
B：82　W：57　H：85

- 趣味：乗馬、ジグソーパズル
- 職業：大学1年生（S大学農学部）
- 出身地：北海道
- 好きな物：緑、動物
- 苦手な物：地下鉄、人混み


北海道の純粋どさんこ。眼鏡フェチと三ツ編みフェチにはたまらんだろう。え?え?

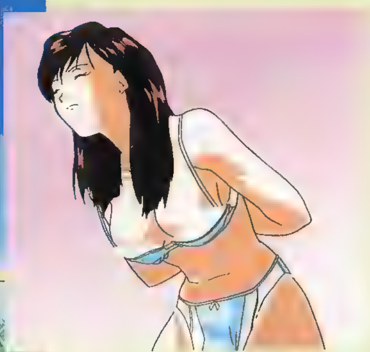
◎北海道出身。内陸部の牧場の娘。大学進学のために親元を離れ、香山家のそばのアパートに住んでいる。
あこがれの都会繰らしが始まったが、まだ人混みになれていないため、つい人身知りしてしまう。そのために冷たい感じに見られてしまうのを気にしているが、本当はおおらかで優しい性格。
北海道時代、冬場は娯楽が少ないので家族麻雀で麻雀を覚えた。麻雀の打ち方も勝ちにいくというよりは、みんなで楽しくというタイプなので、それほど強くはない。
他のキャラクターとはタマミの爺さんを通じて知り合った。

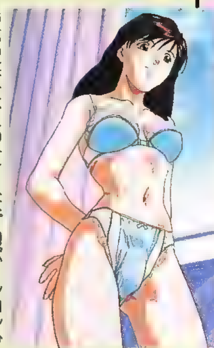
栗原真理



4月11日生まれ（おひつじ座）
24才　O型　HIGH：168cm
B：87　W：56　H：89

- 趣味：ゲーム、映画観賞
- 職業：幼稚園の保母
- 出身地：福島県
- 好きな物：シュークリーム、旅行
- 苦手な物：雷




自信の笑みはこのナイスなプロポーションから来るんだね。

◎明るく優しく、ルックスもよいが、勤め先が幼稚園という環境から男性との出会いに縁がない。
お料理上手で子供好き、世話好きの尽くすタイプ。でも彼とはあまり長続きしたことがなく、自分では男運がないんではないかと思い始めている。
麻雀を始めたのはきっかけは、一人暮らしを始めたころ、たいくつをまぎらわすために買ったファWミコン。アクションゲームにはついていけなかったので、麻雀ゲームで遊んでいるうちに、人とも打ってみたいと思うようになった。

ZERO2だけじゃないよ

STAR GLADIATOR スターグラディエイター

近い将来、宇宙旅行が楽しめるように
なった時に出逢いたくない方々が登場!!

※操作系はAOU出展バージョンのもので、完成版とは異なります。

担当:借金

©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

TM

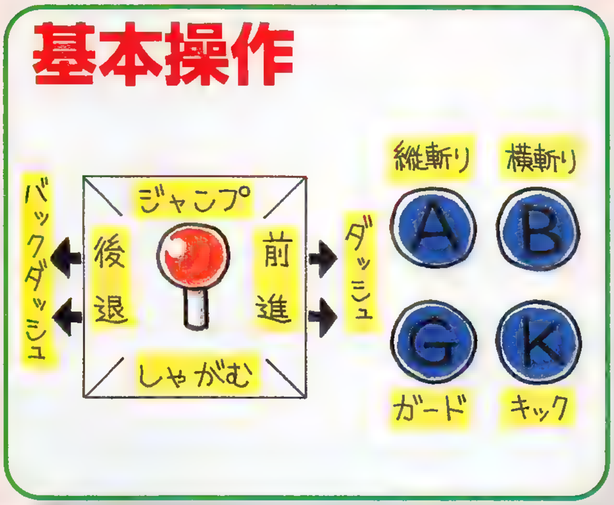
AOUショーでは目が完全にZERO2にいってしまいこのゲームを見ずに帰ってしまった可哀相な人達とショーにいけなかった諸君!!今からでもぜんぜん間に合うからチェックしようぜ。

スターグラディエイター(略してスタグラ)はカプコンが贈る本格3次元対戦格闘ゲーム。ゲームバランスの良さとシステムに定評のあるカプコンだから 今から期待して待てるってもんだ。

特殊移動



基本操作



発売前に現段階での基本操作を覚えておこう。

8方向レバーに4つボタン。操作方法は表の通りになっている。特殊移動は入力するとおのおの行動をする。相手の上段攻撃をしゃがみダッシュでスカしつつ攻撃するといった使い方になりそうだ。

基本操作の他にも覚えなければならない操作がある。それは**ダウン攻撃と起き上がり**だ。

ダウン攻撃は⇧Ⓐ or Ⓑで大ダウン、⇧Ⓚで小ダウン攻撃ができる。

起き上がりはⓀ連打。⇩Ⓚで下段、⇩⇧Ⓚで対空技を出しながら起き上がる事ができる。だいたい理解してくれただろうか。これからこのゲームの特徴を紹介していこう。

プラズマコンボとは?

スタグラは今までのゲームのいいところはすべて受け継がれており、キャラの味を出すコマンド技(ストII)と爽快感すら感じられるチェーンコンボ(ヴァンパイア)もフル装備。チェーンは**プラズマコンボ**と名を変えて装いも新たに登場だ。

プラズマコンボというのはコンボが始動する技(Ⓐ or Ⓑ or Ⓚ)の後に法則順にボタンを押す事で技がどんどん出るというもので、押したボタンによって出の早いものや遅いものがまちまちなので押しででた技すべてがつながるわけではない。しかしつながっていなくても中段や下段技の読みやキャンセルをかけてくるかもしれないという読みの要

プラズマコンボ(ゼルキンの場合)





連続技あり連携技あり新しい読み合いが予想される。

プラズマリバース

受けとめて反撃

→Ⓐ＋Ⓖ　（対縦）

→Ⓑ＋Ⓖ　（対横）

弾き飛ばす

←Ⓐ＋Ⓖ　（対縦）

←Ⓑ＋Ⓖ　（対横）

素が強くて技を出したもん勝ちじゃーんと早合点しないように。チェーンにガードキャンセルがあったようにプラズマコンボにもプラズマリバースという返し技が存在する。

プラズマコンボ中に次にくる技が縦斬りか横斬りかを読んでプラズマリバースを入力。うまく読みが合えば反撃が始められる。

プラズマリバースは、相手の攻撃を受けとめて反撃するものと相手の攻撃を弾き飛ばすものの2種類がある。自分のキャラが起き攻めに強いなら受けとめて反撃、強力な連続技を持っているなら弾き飛ばしてそこに叩き込むといった使い分けになっていくと思われる。

星にルールなどない

スタグラは文字通り惑星バトル。だから登場するキャラクターも濃いやつばかりだ。

怪鳥が空を舞い恐竜が暴れロボットや人間と闘う様は、バトルロイヤルどころの騒ぎじゃすまされない。中には体の大きさが変化するヤツもいる。まずはパッと見で自分と波長の合ったキャラをメインキャラにして見てはどうかな。動かしてからでも遅くはないけど"コイツしかない"とか決めて始めるのも結構イケると思うよ。発売は当分先の予定らしいがスタグラはチェックいれとかないとたぶん損するぜ。



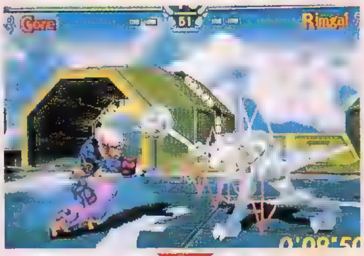
怪鳥ゼルキン。地上戦も余裕にこなす。



恐竜が火を吹いたって不思議な事じゃない。何でもあり。



ショットガンからレーザーまで何でも撃てるロボットだ。





ゴアは通常はこの大きさだが、コマンド技で大きくなる事ができる

この場を貸りて告知のコーナー

カプコンファン必見アイテム登場!!

ZERO2通信登場

D&D®、19XXに続くカプコン シークレットファイルの第3弾はZERO2通信。キャラクターの誕生秘話や新キャラ5人の追加原画集、ボツになってしまったキャラクターなどが載っている。

ZERO2マニアやカプコンファンにはたまらない1冊がたったの200円で君のものになるんだから是非手に入れて自慢しよう。

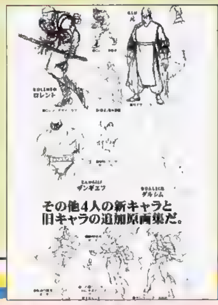
欲しいけど入手方法がわかんねーよってあせらないで聞いてくれ。ZERO2通信はカプコン シークレットファイル取扱店のステッカーがついているお店（写真参照）を見つけてくれればいい。あとは品切れにさえなっていなければもう君のものですよ。

割とすぐなくなってしまう可能性が強いので取扱店は早めにチェックいれておくといいかもね。

設定資料や開発秘話、描きおろしイラストに加え君だけに教えるひみつ情報がたっぷり入った一冊。



このマークのついてるお店を探してね。



このような原画集や、ちょっと得するひみつ情報があるぞ。

その他4人の新キャラと旧キャラの追加原画集だ。



割と粋な表紙。左上には「闘うオンナの総合情報MAGAZINE」。週刊誌風だね。

モーションキャプチャーの謎に迫る。

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

©TECMO, LTD. 1996

写真ではこの動きをお伝えできないのがすこぶる残念!!

担当：突き指プロ松山

あのテクモがついに本気モードー！

最近、『がんばれギン君』や『でろーんでろでろ』など、味わい深いカルトゲーで攻めていたテクモが、おもむろとゆーか唐突とゆーか、ついにビックタイトルを繰り出してきたのは皆もこれまでの紹介にて目ン玉ひん剥いてビビリまくっとることと思われる。

そう、名機『モデル2』のシステムを用いて送るポリゴン格闘ゲーム『デッドオアアライブ』！

従来の格闘ゲーム以上のリアリティを追及すべく、『実在の人間の動きを踏襲する』を合言葉に導入された『モーションキャプチャー』。以前の紹介でも度々紙面に登場している言葉なので、もう見慣れた単語となっているだろうが、まだ具体的な説明はなされていなかったと思う。

今回はこの『モーションキャプチャー』についての大まかな説明を行っていきたい。これで君も今日からプロフェッサーモーションキャプチャーだ。友達に親に先生に兄弟に自慢しまくろう。

なぜなにモーションキャプチャー

ぶっちゃけた話、人間の動きをそのまま取り込んで、ゲーム上のキャラのアニメーションパターンとしてしまうのがモーションキャプチャーである。

これによりゲームのキャラクターの動きがより現実の人間と近くなり、視覚的に『違和感の無いアクション』を強烈に訴え、結果リアルであるという結論が導き出されることとなっている訳だ。

このモーションキャプチャーによるアクションはゲーム中の約2000アクションに使われている。走り、跳び、蹴り、組む動作、それら全てが不自然に映ることなく、モニターの中でさも実在の人間が動いているような錯覚すら覚えさせるリアリティを生む。

熱心なデトアラファンなら既にご承知の通りだと思うが、この取り組みの作業のモデルとなったのは、現代日本のアクション界の雄・JACなのである。

激しいアクションからカッチョいいキメポーズまで、モーションキャプチャーとJACのパワァががっぷり四つになり、デッドオアアライブの前代未聞の迫力画像を生んでいるのだ。

それでは、次の章では実際にモーションキャプチャー作業を行っているところを、写真素材を元に見ていこう。

こうやるのサ魂のキャプチャー作業

まず、動作を取り込む人の身体の各部に『マーカー』と呼ばれる反射球を付ける。関節部分を始めとする身体の各箇所に付けられたマーカーは、外部センサーと連動しており、身体の動きを正確にトレースしていく。

このセンサーとマーカーを連動させる『センシング』は120フレームで行われる。ゲーム画面は1／60フレームで動くので、センシングでもたらされたキャプチャーデータは、ゲームキャラクターの動きを形作る上で、全く不足なくその責を果たせるという訳だ。

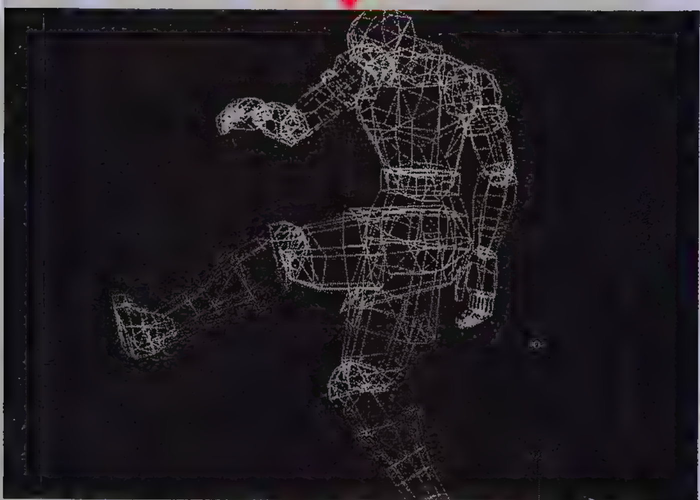
ちなみに、1アクションにつき取り込み作業リハーサルは10回近く行っているらしい。このアクションが2000だよ君ィーこの緻密なこだわりから見ても、テクモの気合いの入りようが伺えるだろう。

気になる進行状況❤

AOUショーでは数体のキャラクターを動かせるレベル



センシングを用いてアクションを取り込んでいるところ（ホームビデオで撮影）。



で、センサーの反応から得た情報でワイヤーフレームを形作って



そしてゲーム画面となるワケだ。

ニューゲームジャングル



で、実際のゲーム画面。技名はドラゴンキック。



この華麗なジャンプキックを見よ！さすがJAC。



「つかみボタン」を利用して、関節技などに持って行くことも可能。

まで仕上がっていた本作だが、レバーのレスポンス、技の形態、技の判定など、ゲームとして成り立つ上で肝要な要素はまだまだ調整中なのだ。

使用できるキャラクターの人数はまだ未定だが、登場キャラクターは現在も検討中であり、まだ露出していないキャラクターたちは全くもって謎のベールに包まれたままである。残りのキャラにも期待が持てるネ。

6月末発売に向けて、製作の方もフルスロットルで飛ばしているらしい。きっとチミの期待に答えるような高クオリティな作品に仕上がることだろう。



クノイチ「カスミ」の変則的な投げ。もちろんゲーム的演出もバチシだ。



投げのモーションもこれまでに見られなかったリアルさ。

AOUだよお父っつあん

てな訳で、デッドアオアライブはAOUショーにて初お目見えし、お試しプレイした皆からは好感触の声が聞かれたぞ。

まだまだ開発途中のバージョンではあったが、反響の多くは完成品の登場を心待ちにする声が多かったとか。

開発途中だから物足りないってな意見もあったらしいが、それは当然。テクモからは、「この完成度で満足してもらっては困る。まだまだこれからですよ！」との心強い意気込みが伝えられた。



見よ！大盛況だったテクモブース。君も行ったかね？



ショーでの一番人気はこの「カスミ」なる女性キャラだったそーだ。

この走りに君は耐えられるか!

DIRT DASH

ダート　ダッシュ

©㈱ナムコ

クラッシュしまくるとどんどんマシンが壊れる!でも走れる!笑えるっす!

担当：ずるずる

コントロールする面白さがいい!

ラリーを題材にしたこのゲーム「ダートダッシュ」、発売されてからしばらく経過したが、もうプレイされたかな?



ベリーイージーの1ステージは街中。でも対向車はいる!

ラリー形式をとるこのゲームだが、その内容は非現実的なものが多かったりする。そこがゲームの面白いところ!

やはりゲームを楽しむためには、楽しい?イベントが多くないとね!

そういったイベントがある中を、しっかりしたコントロールでマシンを先へ先へと進めていく。

このゲームの主役はラリー用、それもダートを走るために作られたマシン。これをハンドルとアクセル、ブレーキ、MTならミッションも使って走っていく。

特徴的なのがハンドルの大きさ!これがまた大きい!それでいてよく回せるのだ!



基本的にダートのコースが多い。グリップが悪いが…。

走りに合わせてマシンをチョイス

このゲームの主役となるマシンをここで見ていくとしよう。その主役は扱いやすいものから難しいものまでと3台が用意されている。

どれもダートを走れるものばかりだが、その性能はかなり違っている。



これが中級者用のマシン。グリップ感はこれが一番。意外に先に進めるかも。

初級者でも扱いやすいようパワーを抑えてコントロールしやすくしたタイプ。ややパワーを上げ、より速く走れるようにしたタイプ、そして速さだけを追求し、ドライバーの腕次第となる強力なタイプという3台。

腕に自信があるという人は、いきなり激ムズ用のマシンを使ってもいいかも。だがそのコントロールはかな～り難しいといっていい。まずグリップ走行は考えず、常にドリフト状態にあるような走りが要求される。最初から最後まで緊張しっぱなし!

冒険したい方はそれでもいいだろう。無難にいくなら上級者用から乗っていくのがいいだろう。

このレベルのマシンで走るなら（ある程度のレベル以上の人の話だが）けっこう走れるはず。ドリフト走行と、グリップ走行が入り混じる走り方になるが、そこがまた面白いところになる。

「まずコースを把握することから」と考える方にはやはり中級者用をオススメする。

このマシンであれば、常にグリップ走行ができる。それに過度にスピードも出ないので、あせることもない。

十分に落ちついた中でしっかり走るならこのマシンだ。

意外にこういったマシンのほうが先に進めるんだよね。

それぞれいいところがあるので、自分の走りのタイプに合わせてマシンを選んでいくといいだろう。

最初から難しいものにトライしてもいいし、段階を踏んで上手になっていくのもいいだろう（私は後者をオススメするけど）。

まずは安全に、コースを覚えることから始めたい。



これが上級者用のマシン。パワーも少し上がり、コントロールも難しくなってくる。



そしてこれが激ムズ用のマシン。いかにも速そう!これで全開走行はかなり大変!



どこからでも始められる!

このゲームのコースは、5つあるステージがつながった大きな周回コースとなっているもの。普通、スタートとゴールが決まっている中を走るのだが、このゲームでは、その5つあるステージのどこからでもスタートできるシステムが採用されている。

設定上1ステージとなるものが一番やさしいステージとなっており、進むにつれてどんどん難しくなっていき、5ステージが一番難しいものとなっている。

結局は全部走るので、選ぶ必要もないのだが、苦手なステージを先にするか、あとにするかがクリアの戦略となる。このあたりにプレイヤーの性格が出てくるかな。

ちなみに上手な人たちは、一番難しい5ステージから始める人が多いようだ。

先に進めばそれなりに難度が上がることも考えての処置だろう。君はどうする?



コース全体像がこれ。どこから始めるかは君の好みで選んでいい。



マシンのアクションを見逃すな!

安全に慎重に走っていればま～ず接触することはない。でも事故は起こるんだよね。そんなときに起こるマシンのアクション、ちょっと見てみたいと思わない?

マジに走っているときに起こる事故は、「ゲッ!」って感じになるので、その状況を落ちついて見ることはできない。





コース途中にはジャンプ競技もある?何m飛べる?オリャー!!

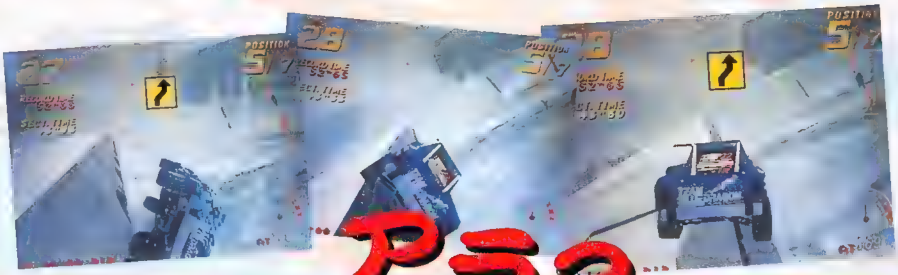
これをわざとやってみるとどうだろう(こんな無駄なことする人なんていないよね!)。

そんなわけでここはひとつ私がそれを体験してみました。

いろいろな事故にトライしてみたんだけど、その中で迫力のあるもの、面白いものをチョイスしてみました。



こんな状況をコマ送りしてどうする!なんて声が聞こえそうだけど、こういったシーンが楽しめる?ってこともわかると、事故っても面白くなるはず。マシンがボコボコになるのも面白いしね!



コースによっては、真っすぐ走るのが大変なところもある!ちょっとでも油断するとコースからはずれる!常に緊張していないと走れない!

まずはゲームに慣れること。これが済んでからコースにアタックしていくといい。無理無茶はお金の無駄だぞ!とりあえず安全にいこう!

シューティングの王道を突き進め!!

アクウギャレット

©BANPRESTO 1996 ©GAZELLE

AOUショーで登場したバンプレストの縦シューを総力紹介。発売間近のこの新作は期待度大だ!

担当：VMT-RED

「アクウギャレット」ストーリー

21世紀に入り、急激に成長したX国最大の軍需メーカー「I・Jインダストリー」。

その資金力は国家予算をはるかに上回り、今や政府そのものを牛耳る存在にまでなっていた。そのためこのグループが非公式に私設軍隊をかかえていることも周知であったが、政府はこれを黙認せざるを得なかった。

このような、弱体化した政府を企業が牛耳る現象は世界的に蔓延しており、Z国にも名門コングロマリット「M・B」社が同様な地位を築いていた。

ある時、この2つのグループは世界経済の武力支配という野望のもとに集結し、自らを新生改革組織「NAOH」と名乗り、全世界に対し宣戦を布告したのである。

「NAOH」はまず、日本の中枢機能を停止させるべく、国会議事堂の占拠と、TV局の制圧を行い、密かに準備を進めていた攻撃衛星による宇宙自衛隊計画を発動させようとしていた。

かねてよりこれらの企業の暴走を危惧していた国連は、すぐさま特別迎撃部隊「A.C.W.（Armed Counter Wings）GALLET：アクウギャレット」を編成し、これに対抗した。

そして、今回の作戦のリーダーに選ばれたのが、自らの故郷を守るために志願した日本人の東条圭一郎とアメリカ空軍のエース、ジョニー・グローバーだった。

2022年夏、「アクウギャレット」は、規模も兵力も不明の敵「NAOH」を迎え撃つべく飛び立った。

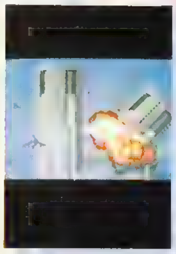
X国とZ国を結んだ「企業vs国連」という異色大戦の火蓋が今、切って落とされる。

こいつは要チェックだ!!

この号が出る頃にはもう発売になっていると思うが、もうプレイしてみたかな?シューターな人はもちろん、そうでない人もぜひ注目してほしい。とっつきやすくて奥が深い、シューティング初心者にもスコアラーにもオススメな「アクウギャレット」の登場だ。ストーリーからもわかるとおり、戦場は近未来の東京上空からはじまる。美しく、そしてゴチャゴチャしすぎることのないグラフィックで描かれた東京の街に見とれているヒマはない。そんなに甘いゲームじゃないのだ。



カッコイイタイトル画面。



おいおい!!

ハンターシーカーを使いこなせ

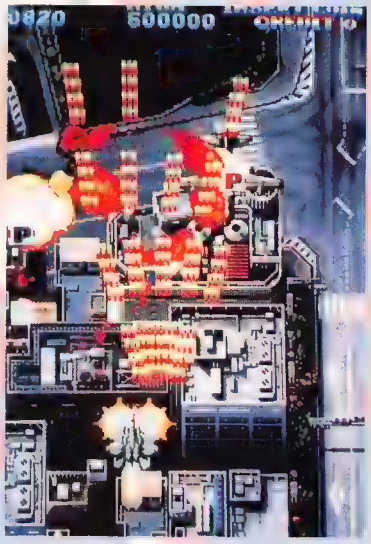
操作は至ってシンプル。8方向レバー＋2ボタン（ボムとショット）。

自機のショットはアイテムにより4種類の中から選べるようになっている。

●赤↓ガトリングファイア

前方広範囲に扇状のバルカン砲を発射!!

縦シューには欠かせない基本ショット。前方からのザコが多い場所はこれしかない。

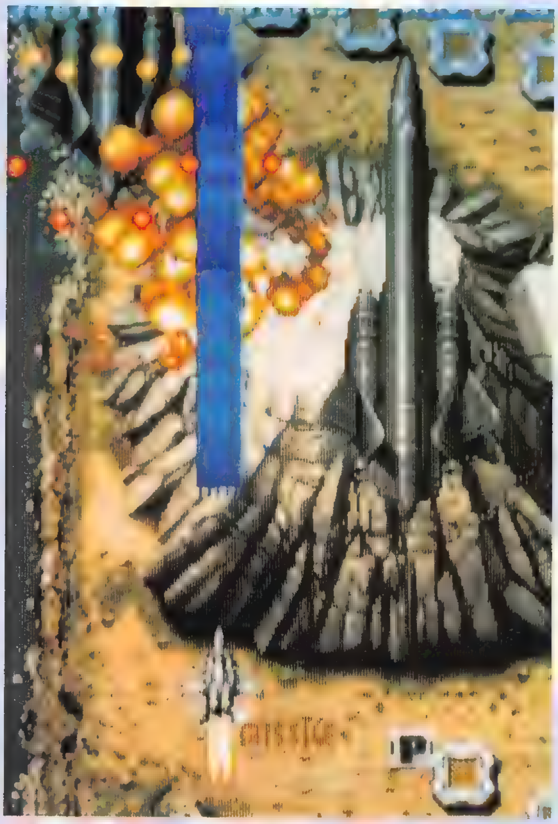


赤のガトリングファイア。

●青↓シャイニングレーザー

威力の強い高密度のレーザーを前方一点に照射!!

縦シューには欠かせない基本ショットその②。このゲームはマジで強いボスが多いので計画的にチェンジできればボス戦の時の頼もしい味方になるハズだ。

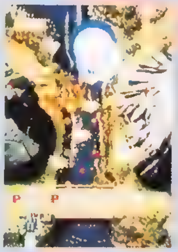


青のシャイニングレーザー。

●黄↓トレーシングミサイル

破壊力のある誘導ミサイルを一斉発射!!

今のところここだ!!という使いどころはないけど決して弱い武器ではない。



黄のトレーシングミサイル。

●緑↓ハンターシーカー

自機の周りにオプションが装着され、全方向攻撃が可能。

この武器は少し変わっていて、なおかつこのゲームを攻略していく上で使いこなす必要のある武器なので詳しく解説しよう。

オプションが1つ付いて自機と同じくらいの強さのショットを撃ってくれるのだが、このオプションのショット方向が、レバー入力と逆方向なのだ（自機のショットは当然前方に固定）。ちょうど○メージ○ァイトの赤ポッドと同じなのだが、ハンターシーカーはボタン押しっ放しでショット方向を固定したままで自機を動かせるのだ。ハンターシーカー装備時はボタン押しっ放しでフルオート連射してくれるぞ。さらにPアイテムを取ってショットレベルが上がるとオプション後方にもショットが出るようになる。自機のショットと合わせて三方向同時に敵を狙い撃ちできるようになるわけだ。赤ショットなんかだと少しやっかいな、画面下から出現する戦車等も楽に処理できる。

文章にするとややこしいけどハンターシーカーは一度使ってみればすぐ理解できるハズ。とにかくやってみよう。

ニューゲームジャングル



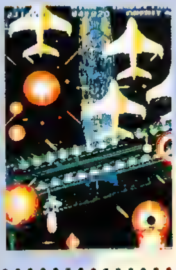
緑のハンターシーカー。

ボムは2種類ある。

●エナジースパーク

破壊力を広範囲に分散させた、拡散ボム。

爆発が起これば画面中をカバーしてくれるのはありがたい。が、ボスに使ってもダメージはあまり期待できない。



拡散ボムのエナジースパーク。

●サンダードライブ

破壊力を前方に集中させた、強力ボム。

爆発が起こっても効果範囲からハミ出ると死ねるタイプのボム。が、ボスに対して大ダメージが期待できる。ボタンを押してからの効果発生も遅いわけではないので、こちらのボムのほうが使えそうな感じ。



強力なサンダードライブ。

熱いぜボス戦

各ステージの最後にはボスが待ちかまえているのだが、こいつらがとにかく個性派ぞろい。ひとクセもふたクセもある、鬼のような弾のうち方をしてくるヤツばっかなのだ。しかしビビることはない。サギくさい感じの難しさではなく、ちゃんと攻略できるタイプの攻撃がほとんどだ。やり込めば道は開けるぞ。弾よけの楽しさを存分に味わえることまちがいなしだ。

変に複雑なところがなくてバランス良くまとまったシューティングゲームだ。敵を破壊する爽快感と、弾よけのスリル、アイテムを回収する時の充実感のバランスがとてもイイ感じだ。ハンターシーカーの操作感もありがちかと思いきや、実は新鮮で面白い。ゲーセンで見かけたら一度は……やってみよう。



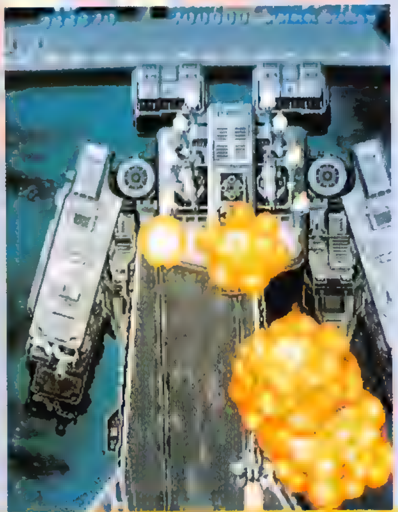
弾の雨をよけつつシャトルを追う。



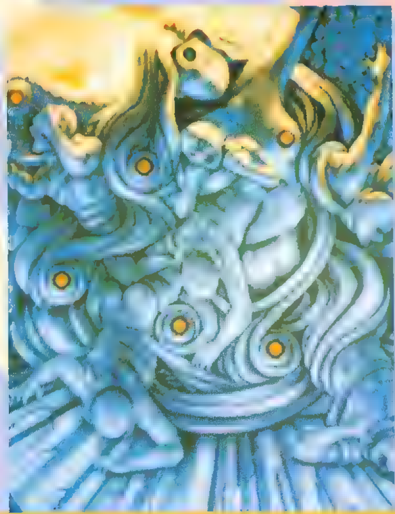
東京タワーを眼下にボス戦。



こいつ近いんだよ〜。



後半面は超盛り上がりだ。



何が始まる!?



めざせ全面パーフェクト。



今度はクイズもできなきゃダメなの

流星雀士キララ☆スター

キララ☆スター最大の売りは、総アニメカット数が120カット以上!細かい演出にも目が離せないぞ。マルチエンディングによるプレゼントキャンペーンにキミも応募しよう。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

©1996 JALECO LTD.

ちょっと強引なストーリー

宇宙の平和を守る銀河パトロール隊(GP隊)。主人公キララは、その見習い隊員。

ある日、キララは教官であるキャプテン・ゴージャスに呼び出され、一人前の隊員になるための最終試験を受けることとなった。

トレヴィー先輩のような立派な隊員を目指しているキララにとって、最大の試練であり最高のチャンスとなるその試験の内容とは、ナント!〝地球の女の子を平和的に脱がすこと〟。

この難問をクリアするため、キララが考えに考えたあげく、思いついた手段とは「麻雀」ーと、ここまでがこのキララ☆スターの公式ストーリーなのだが…どうやら「スーチーパイ」を見て、思いついたらしい。

でもまあ、とりあえず脱がせばいいんで安心。



地球の女の子を脱がすのが目的だ。ストレート…。

クイズに答えてアイテムをゲット!!



クイズパネルショック

"問題数は何と1000問超!!"

今回のキララ☆スターでは、新しいミニゲームとして、この「クイズパネルショック」が採用されている。このクイズに答えて、ボーナスアイテムをゲットするのだ。しかしクイズの問題数は、何と1000問近く！全部答えることができるかな？

クイズは早押し！和がり役に応じてタイムが増えるぞ！

このゲームでは、麻雀で和がると、ボーナスゲームの「クイズパネルショック」へと突入する。

このゲームは、早押し形式のクイズゲームで、答えた正解の数に応じて、スゴいアイテムがもらえるという感じになっている。

早押しクイズのタイムは、麻雀で和がった役に応じて増えていく。満貫、ハネ満、倍満…と大きな役を和がれば、それだけたくさんの早押しタイムがもらえて有利になるぞ。

ただし、この早押しタイムは、すぐに使わずに〝ストック〟しておくこともできる。だから、やすい手で和がったとしても、そのタイムをドンドンストックしていけば、スゴいアイテムを手にすることも可能だ。

スーチーパイとは違った楽しみが増えたよね。



クイズのジャンルは、アニメ、ゲームなどたくさんの種類があるぞ。



すばやく答えてアイテムをゲット！オススメは似たもの4択かな。



クイズで取ったアイテムを使って大勝利！さあ、脱ぎましょ。

ニューゲームジャングル

さて、それではみなおまちかねのキャラクター紹介に入っていこう。
まずは、キララに脱がされてしまう地球人側のキャラクターの、3人を紹介していこう。
ゲームをプレイすると、まずは最初に、この3人の中から、最初に対戦するキャラクターを選ぶことができる。
ここで、プレイヤーが最初に選んだキャラクターによって、それぞれ違ったエンディングになるので、最初に選ぶキャラは重要だ。
プレイヤーはこの3人と対戦した後、隊員試験として、トレヴィー先輩（次ページ参照）と対戦する。
そして、トレヴィー先輩に見事勝利すると、念願のエンディング。しかし、スーチーパイ同様、ある条件を満たしていると…お楽しみ。

キャラクター紹介(地球人側)

まずは、これからプレイする人のために、キララ☆スターによって脱がされてしまう、可哀想な〝相手〟キャラクターを紹介しよう。キャラクターデザインは、「ようこそ～」の近永早苗さんである。

川奈 絵理



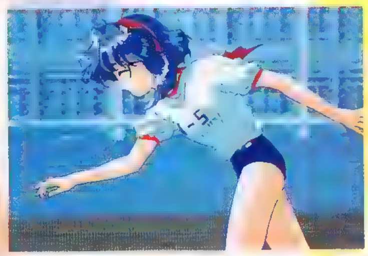
(CV:こおろぎさとみ)
・元気ハツラツ、天真爛漫スポーツ少女。近所でも有名で、モデルとして活躍中。
Tシャツのスソが気になるスポーツ少女の絵里チャン。わりとグーです。
各キャラクターの年齢、3サイズなどは不明である。要望があれば次回（あるのか?）載せようかな。



元気いっぱいスポーツ少女。しかもモデル。



ああん、濡れちゃったー。脱いでも明るい絵理チャン



なぜブルマ姿なのかは謎。体弱そう。



そんな目で見つめないで、これも試験なのよ、ゴメンね。



相原 操

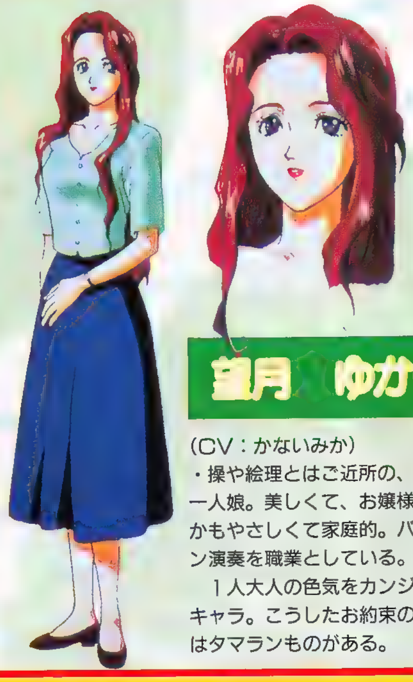
(CV：大谷育江)
・おとなしそうな印象だが、心の中ではポジティブであろうと前向きに頑張るメガネをかけた女子高生。
昔けっこう流行ったメガネっ娘。ブチケンとかシモデンあたりが好みそう。



職業バイオリニスト。良家の娘さんだからって容赦しないわよ。



うわ、なんかこう、ムラムラッと来るものが…。



望月 ゆかり

(CV：かないみか)
・操や絵理とはご近所の、良家の一人娘。美しくて、お嬢様で、しかもやさしくて家庭的。バイオリン演奏を職業としている。
1人大人の色気をカンジさせるキャラ。こうしたお約束の設定にはタマランものがある。

キャラクター紹介(宇宙人側)

キララ☆スターの主人公である銀河パトロール隊の面々だ。主人公のキララの頭の〝羽のようなもの〟は、羽である。この羽を使って空を飛ぶこともできるらしいぞ。宇宙人側のキャラクターデザインは、業界でもカルトな人気を誇る、新貝田鉄也郎氏。ようこそようこのマンガ描いてるヒトね。

キララ☆スター

(CV：長沢美樹)

・本編の主人公。明るく元気で今日も頑張るGP隊の見習い隊員。さすがは宇宙人。頭に羽が生えてます。

見習い隊員といっても、やはりそこはギャラクシーパトロール隊、麻雀に有利な色々な技を使って、ガンガンアニメーションしてくれるぞ。

主人公だけあって一番よく動くので、よーく見てあげよう。





あなたに最後の試練よ！えっ？先輩…。



近くで見ると、ますますキレイなのよね、トレヴィー先輩。



よーし、がんばってがんばって一人前のGPになってみせるわ。



では、地球人の女の子を脱がしにいってきまーす！



トレヴィー先輩

(CV：篠原恵美)

・美人でスタイル抜群で頭脳明晰で強くてカッコいい、GP隊員。キララの憧れの的。

キララの先輩のGP隊員だ。こんなステキな先輩に毎日会えるなら、どんな試練も乗り越えて見せます、ワタシ！

持ってる銃がちょっと時代遅れな感じ。狙ってるのか？

キャプテン・ゴージャス

(CV：若本規夫)

・キララの乗る宇宙船はにゃ丸の船長。見習いのキララにとっては教官である。キララの試験をいつでも見守っている。

このゲームで唯一の男性キャラ。ご多分にもれず、モノほんの色モノキャラである。





なかなか笑えるオッさん。ゴージャス船長。「何か扱いが小さい…」まあ、色モノですから。

キララ☆スターゴージャスキャンペーンに応募しよう

最後に、このキララ☆スターの、ジャレコ恒例、プレゼントキャンペーンの告知をしておこう。

このゲームでは、前にあったスーチーパイ同様、エンディングまで行った際に、〝ある条件を満たしている〟と、その後、あるキャラとの対戦となり、それをクリアすると、〝さらに豪華なエンディング〟を見ることができるのだ。

このエンディングのあとに、画面にアンケートが表示されるので、そのアンケートの回答をハガキに書いてジャレコまで送ろう。**先着200名にオリジナルポスター**、抽選で、各キャラクター1名ずつ計6名に、キャラデザイナー直筆イラストと声優サイン入り色紙をプレゼント！

キララ☆スター
ゴージャスキャンペーン
宛先
〒158
東京都世田谷区用賀2-19-7
㈱ジャレコ
「キララ☆スター」ゴージャスキャンペーン係

※ポスタープレゼントは先着順なので、みんな急いで応募しよう！ゲーセンには近日登場予定だ。地元のゲーセンを毎日チェック！

STORY

2005年、夏。各国首脳が集まり国連総会が開催されているニューヨーク市を武装テロリストの一団が占領した。彼らは市を要塞にし、多数の市民と各国首脳を人質にして国際社会に無理難題を突きつける。
テロリスト達は某国で軍用に開発されたアンドロイド兵士であり、その強力な装甲と重武装を前にして警察では歯が立たない。また一般人のいる都市であるため軍の攻撃もままならない。事態は膠着状態を迎え、タイムリミットが近付いている。
合衆国政府は、大統領直属機関であるNCTC（国家テロリスト対策委員会）の実行部隊であるSAAF（特殊空中強襲部隊）所属、試作武装強襲ヘリ「GUN　BLADE」の作戦突入を決定。NY奪回作戦（OPERATION APPLESTORM）が開始された。

銃座から[illegible]ガンシュー

GUNBLADE NY
Special Air Assault Force

今までのガンシューと一味違うTM
ガンブレードNY。今回は世界を紹介。
担当:SHO

©SEGA 1996

新しいタイプのガンシューティングが、セガから登場した。それが、ガンブレードニューヨークだ。

武装強襲ヘリ ガンブレード



これがガンブレードだ。

AOUショーで見た人もいるだろうが、このゲームはヘリコプターからテロリストと戦うようになっているわけだが、自分がパイロットというわけではなく、ヘリの銃座から攻撃する視点なのだ。ここで、ヘリの性能を紹介してみよう。
対テロリスト戦など市街地対人戦のために作られたガンシップタイプの武装ヘリコプター。
市街地を低空で飛べるように比較的小型に作られており、ブレード半径も小さく、テールローターはNOTAR型となっている。また操作はかなりコンピュータ化され、目標をセットすれば自動的に障害物を避けるようになっている。
武装は7・62ミリミニガン×2から重機関砲×2まで搭載が可能。今回の作戦では、重装甲アンドロイドを相手にするため、20ミリ重機関砲×2とHEDP弾（対装甲炸裂弾）を使用する。
機体の特徴としては、対地制圧戦を主任務とするので攻撃時の死角がないようにガンナー2名が多方向に弾をばらまけるようにできており、ガンの取り回しを速くするためターレットに置かずガンナーが直接操作する。ただし照準システムはコンピュータ制御されているので命中率は高い。

NCTC、SAAF

次はテロリストと戦う組織について。
凶悪なテロリストに対処するために作られた大統領直属の組織がNCTC（NATIONAL COUNTER TERRORIST COMMITTEE・国家テロリスト対策委員会）であり、そのいくつかの実行部隊のうちヘリコプターによる強襲戦闘を担当しているのがSAA（SPECIAL AIR ASSAULT FORCE：特殊空中強襲部隊）である。GANBLADEはテロリスト制圧、暴徒鎮圧のためにSAAFで設計された。
と、ここまで設定がしっかりしたゲームなので、感情移入しやすい。

ゲームシステム

ガンシューティング初のAI機能搭載したこのゲームは、敵の動きが、きまっていないので、とっさの判断力が必要になる。とくに、仲間同士集まる敵や、隠れる敵には注意がひつようである。
あと、他のガンシューティングと違い、強制的にスクロールするわけではなく、敵を追ってカメラがうごくようになっているので、パターンを覚えればいいというわけにはいかないようになっている。これにより、つねにスリリングな状態がつづくのだ。
今までにないこのゲーム、ゲーセンでみかけたら一度はプレイしてみてはいかが。



SAAFのエンブレム。



1Pと2P。この2人でテロリストと戦うわけだ。

固定画面アクションの大傑作シリーズ最新作!

バブルメモリーズ

©TAITO CORP.1995

「でか泡」で「でかザコ」をやっつけろ。

担当：VMT-RED

ストーリー

この物語はTHE STORY OF BUBBLE BOBBLEⅡである「レインボーアイランド」からの続きである…。

レインボースターという星に「レインボーアイランド」という島がありました。ここには「バブルボブル」でバビー、ボビー、恋人、両親が、「レインボーアイランド」では島人たちがアワ吐き竜にされた「黒魔術」を封印した銅像がたっていました。封印したとはいえ、万が一また島人たちが竜に変わってしまうといけないのでレインボーアイランドの島長は島のお医者さんに解毒剤を作らせました。その名は「レインボーポーション」です。

「レインボーアイランド」でやっつけた影のボス「暗黒大魔王（スーパーすかるもんすた）」は最後にぶきみな言葉を残して消えていきました。が…彼は不死身だったのです。自らの身体を改造しバビーとボビーに復讐を考えていました。

レインボーアイランドで平和に暮らしている「バビー」と「ボビー」の兄弟。ある日彼ら2人が森で遊んでいると空から大きな雷（黒魔術）が2人を襲いました。すると彼らの姿は、アワ吐き竜になってしまいました。驚いた2人の前には、倒したはずの暗黒大魔王の姿が…。2人の姿に満足した暗黒大魔王は、人間に戻るための解毒剤である「レインボーポーション」を奪い7つに破壊したのです。そして島の象徴である「レインボータワー」を占領して、レインボーアイランドを支配しようと企んだのです。2人は、人間の姿に戻るべく占領されたレインボータワーに向かうのでした。

このようなストーリーで、バブルボブルシリーズ最新作「バブルメモリーズ」が出るのだ。

若い読者のために説明しておくとシリーズ1作目「バブルボブル」は発売されたのが今から10年前の1986年。グラディウスやサラマンダなどシューティングが幅をきかせていた時代に大ヒットした固定画面アクションゲームの大傑作なのだ。エピソードⅡにあたる「レインボーアイランド」も全く違った素晴らしいアイデアの名作だった。「バブルメモリーズ」は固定画面アクションの名作の血筋の子孫、サラブレッドなのだ。



タイトル画面。


ま〜た「アワ吐き竜」にされちゃう〜。


なんちゅーワルそうな。


何これ……。

でか泡!!でかザコ?水の中!?

基本的なシステムは昔のバブルボブルと同じ。なんだけどいろいろと新要素が盛り込まれているのだ。

●でか泡

アワ吐きボタンを少し押しっ放しにして放すとでか泡が吐ける。でかザコを倒すだけでなくいろいろな使い方がある。

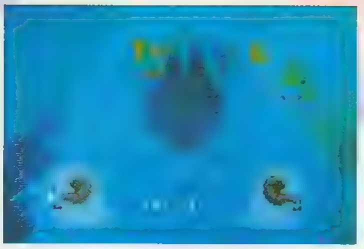
●でかザコ

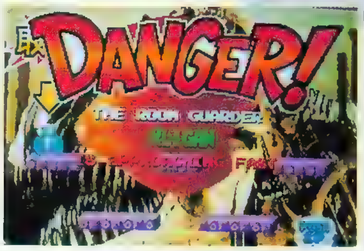
ちょっと日本語が変だがこの表現がぴったりだ。通常の泡では倒せないが高得点なのだ。

●水中

ちゃっくんぽっぷ（知ってるよね?）の水中面と同じだ。ジャンプボタンを押すと泳げるのだ。

大きな変化はこれくらいだけれど、バブルボブルの面白さがまったく損なわれずに楽しい新要素が目いっぱい盛り込まれているんだから、面白くないわけがないじゃん!!今回はストーリー紹介が中心になってしまったが、これからもこのゲームはバンバン扱っていく予定だ。写真を見て変な想像をしながら待っててくれ。


水中戦だ。ジャンプボタンで泳げ。



何が出るかは次回をお楽しみに。

コースシステムがパワーアップ
エースドライバー VICTORYLAP

©㈱ナムコ

マシンもニュータイプより、一層面白くなったぞ!

担当：ずるずる

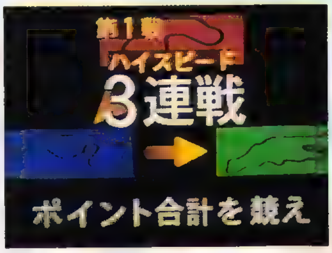
連戦ができるぞ!

前作は1コースを性能の違うマシンで3タイプの遊び方が存在したが、今回のこの「ビクトリーラップ」では、新しく2つのコースが設定され、さらにゲームシステムも新しくなり、チャンピオンシップモードが加わった!



コースセレクト。どこで走る。このあとミッションセレクト。

今までと同じような1コースを何周かするモードも当然ある。が、やはり気になるのはそのシステム!



3連戦!2戦目以降はコンティニューで進む。う〜む。

チャンピオンシップモードとは、3コースを連戦するもの(1コースごとにお金を入れることになるが)。1レース毎の結果にポイントが与えられ、全3コースを走り切ってポイントを争うというものだ。

なおこのシステムは通信対戦時においてのみ機能する。

これにより3コース走り、対戦する面白みが生まれた。よりバトルが熱くなりそう。

さてそのポイントだが、各レースの結果に応じ、1位に20ポイント、2位に16ポイント…7位に4ポイント、8位に2ポイントという感じで与えられる。さらにラップリーダーポイントとしてラップごとに2ポイント与えられる。

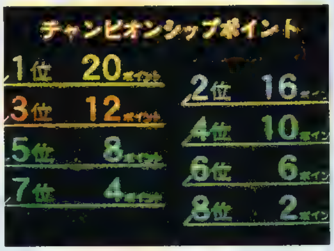
3レースが終了したら総合順位が決まるというものだ!



イエーイ!オレ様がWINNER!リプレイで走りが見える!

なおゴールできなかったときは、順位ポイントの半分となる。

2レース目以降、他に通信参加がなければ、このモードは終了。1人プレイとなる。



順位のポイントはこんな感じ。これにラップリーダー分が付く。



▲NEW!! SEROW VALLEY CIRCUIT



▲NEW!! CAPITALCITY CIRCUIT



▲STREAM FIELD CIRCUIT

2コースが加わり、3コース体制となったが、そのコースの内容は、やさしいものから難しいものと3タイプ存在することとなった。

一番やさしいコースは、新しいコースで、ブレーキ不用道幅のあるバトル向きのハイスピードコース「SEROW VALLEY CIRCUIT」、前作からの導入となるセミテクニカルコースの「STREAM FIELD CIRCUIT」、そして一番難しいテクニカルなコース「CAPITALCITY CIRCUIT」だ。

どれも走りがいがありそう。



コングラチュレーション♡お・み・ご・と♡人気が出そう!

そこを走るマシンだが、前作同様4車存在するが、全てニューマシンを投入している。

これも後々CGで紹介だー!



東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-3264-5678
大阪支店／〒530 大阪市北区西天満4-15-10 TEL.06-364-0077
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23 TEL.052-562-4567
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9 TEL.011-232-3778
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27 TEL.022-264-1345
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17 TEL.0762-35-2345
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10 TEL.082-245-3456
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5 TEL.0878-22-8801
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092-715-2367

KONAMI



♥（ハート）をためて卒業式で告白だ！

とある高校。
キミは進級したばかりの高校三年生。
残された高校生活はわずか一年間。
「絶対にステキな恋がしたい！」
そこで、まずはクラスメートから
アタック開始。
ミニゲーム形式のイベントを
クリアして、愛しいあのコを♥で
いっぱいにしよう。
卒業式の日に、運命の告白が
待っている！

恋する相手は
男性でも女性でも OK！
男to男、女to女なんてことも…。

だいすきっス

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

TM

●●● クイズ＆ミニゲームがたくさん ●●●

アクション系ゲーム



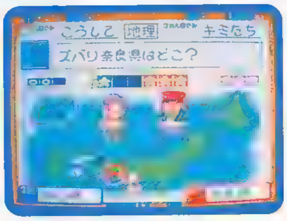
- ●あのコと二人三脚
- ●巨大パフェに挑戦！
- ●あのコを守れ！
- ●番長がでた～！
- ●たこやきくるりん

クイズ系ゲーム



- ●あのコとポケベル
- ●ディスコでダンス！
- ●あのコはどこ!?
- ●あのコと保健室

期末テスト



- ●国語テスト
- ●英語テスト
- ●数学テスト
- ●地理テスト

そしてボーナスゲーム



- ●ヴァケーション チャート

2択のチャートに答えることで、プレイヤーにぴったりの相手を選んでくれるぞ

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL. 03-3432-5787

KONAMI

あの「ときめきメモリアル」が
ついにクレーン用景品に登場！



「ときめきメモリアル」シリーズ
春の第1弾

クレーンゲーム機用景品
対象ユーザー：ヤング〈高校生・社会人〉

ときめきメモリアル™

©1996 KONAMI　ALL RIGHTS RESERVED.

ときめきマグカップ


CK001 入数：84個　OP価格：¥30,000

ときめきいろいろメモ&ノート


CK002 入数：100個　OP価格：¥30,000

ときめき缶ペンケース


CK003 入数：96個　OP価格：¥30,000

ときめきリストウォッチ


CK004 入数：100個　OP価格：¥30,000

ときめきなんでもシート


CK005 入数：80個　OP価格：¥30,000

ときめきソーラー電卓


CK006 入数：100個　OP価格：¥30,000

KONAMI

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区西天満4-15-10
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

GAMEST MOOK LINE UP

ゲーメストムック

電脳戦機バーチャロン

CYBER TROOPERS

セガ描き下ろしCGイラスト多数!!
勿論、攻略にだって手を抜かないゼッ!
待てっ!!

4月中旬発売予定
価格未定

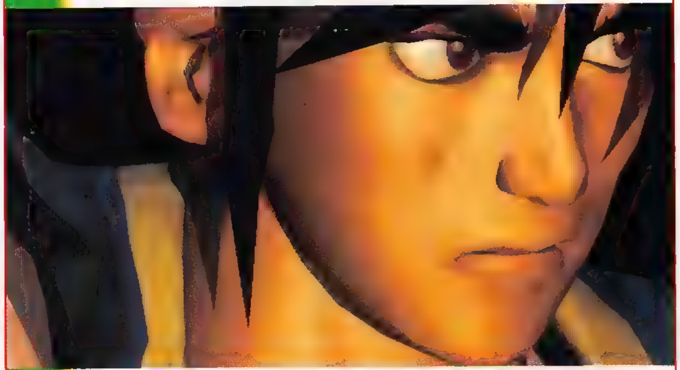


©SEGA 1995

ゲーメストムック

SOUL EDGE

3月30日
発売予定
価格未定



ナムコが送る武器格闘ポリゴンゲーム!!
ゲーメストが貴方を「匠」の域まで!
少し待てっ!!

©1996 NAMCO LIMITED

徹底攻略

▶ 発売まで待てない!最新情報 ◀
鉄拳2
▶ ダークストーカーたちの狂宴 ◀
ヴァンパイア ハンター
▶ よみがえれ!!シューター魂 ◀
グラディウス デラックスパック

好評連載

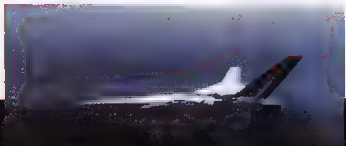
◆パンツァードラグーン ツヴァイ
◆ストリートファイターZERO
◆ワールドアドバンスト大戦略 作戦ファイル
◆ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
ほか、攻略から最新情報まで、満足度100%!!

※内容等は変更になる場合があります。



▲ヴァンパイア ハンター

©CAPCOM., LTD.
1995 ALL RIGHTS
RESERVED.



▲グラディウス デラックスパック

©1985 1996 KONAMI
ALL RIGHTS
RESERVED.



▲鉄拳2

©1995 1996 NAMCO LIMITED

毎週第2・第4
金曜日
発売

月刊 GAMEST EX

定価
480円
(税込み)

3月22日(金)発売!



感動、興奮、ときめき……
僕らの求めるものが、ここにある!!
大人気、格闘ファンタジー!!
ファン待望のノベル化!!
『心・影技』
著／関島眞頼
イラスト／岡田芽武
コミックガンマ本誌で大人気連載中の『影技』がノベライゼーションで遂に登場!! 物語は、先に発売されたOVA版をベースに、オリジナルエピソードやキャラも登場して、新たな『影技ワールド』がキミを魅了する!!
月25日発売
痛快無比の異世界ファンタジー!!
今度は小説で登場!!
『幻日の世界 エルハザード 上巻 天泣編』
著／桑原 忍
カバーイラスト原画／久保正彦
本文口絵イラスト／宮越和草
OVA、テレビアニメと大人気の『エルハザード』がノベライズで登場。全7巻からなるビデオ版の外伝的ストーリー。
キュートでアダルト!? 二人におまかせ
学園幽霊退治登場!!
『ハードラック①』
著／美月ひな
イラスト／近永早苗
霊能者の女教師と猫又つ
文庫サイズ
書き下しイラスト／4色 4ページ、活版 10ページ
定価：各580円(税込)
今後の新刊予定
3月29日(金)4点同時発売予定!!
『幻日の世界 エルハザード(下)』
著／桑原 忍
カバーイラスト原画／奥田万つ里
本文口絵イラスト／宮越和草
『BLUE SEED①』
著／荒川稔久 原作／高田裕三
イラスト／戸部敦夫
『リーフのくちづけ』
著／大下淳之介
イラスト／天王寺きつね
『ツイン・ハウンド』
著／桜川 寿
カバーイラスト／うたたねひろゆき
本文口絵イラスト／MEE
新世代アミューズメントノベルス誕生!!!!
竹書房ガンマ文庫
第一回配本3点同時発売中!!
創刊記念うたたねひろゆきテレカプレゼント実施中!! 詳しくは、文庫の帯をご覧ください。
竹書房 東京都千代田区飯田橋2-7-3 TEL.03-3264-1576(代) FAX.03-3237-0526

☆一流のタマゴ☆

新入生募集



1989【シェラザード】1990【超人ウルトラベースボール】
BEST GRAPHIC GAME OF THE YEAR　BEST SPORTS GAME OF THE YEAR
※米国ゲームプレイヤーズガイド・EGM等メジャーゲーム雑誌において

国際級クリエイターから最先端が学べる。

プロ養成機関

カルチャーブレーン コンピュータアート学院

一流体感

体験入学開催中!

最先端のマルチメディア
プロの現場に触れられる!

◆開催日◆
3月9日(土)　3月23日(土)
●時間 PM 2:30〜PM 5:00
※上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。

バーチャル飛龍の拳 Tシャツプレゼント
お友達連れでご来校の方

◆学院説明会◆
随時受付中　地方(仙台、新潟など)でも説明会を開催します。

★体験入学ご希望の方は、葉書および電話にてご一報下さい。
ご注意:学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、下記住所へご請求下さい。

お問い合わせ ☎ 03-3829-0867
〒130 東京都墨田区太平2-5-7　学院本部

'96 入学願書受付中

全日制
■ゲームクリエイター本科(2年制)50名
■CGデザイナー本科(2年制)50名
■マルチメディア本科(3/4年制)20名

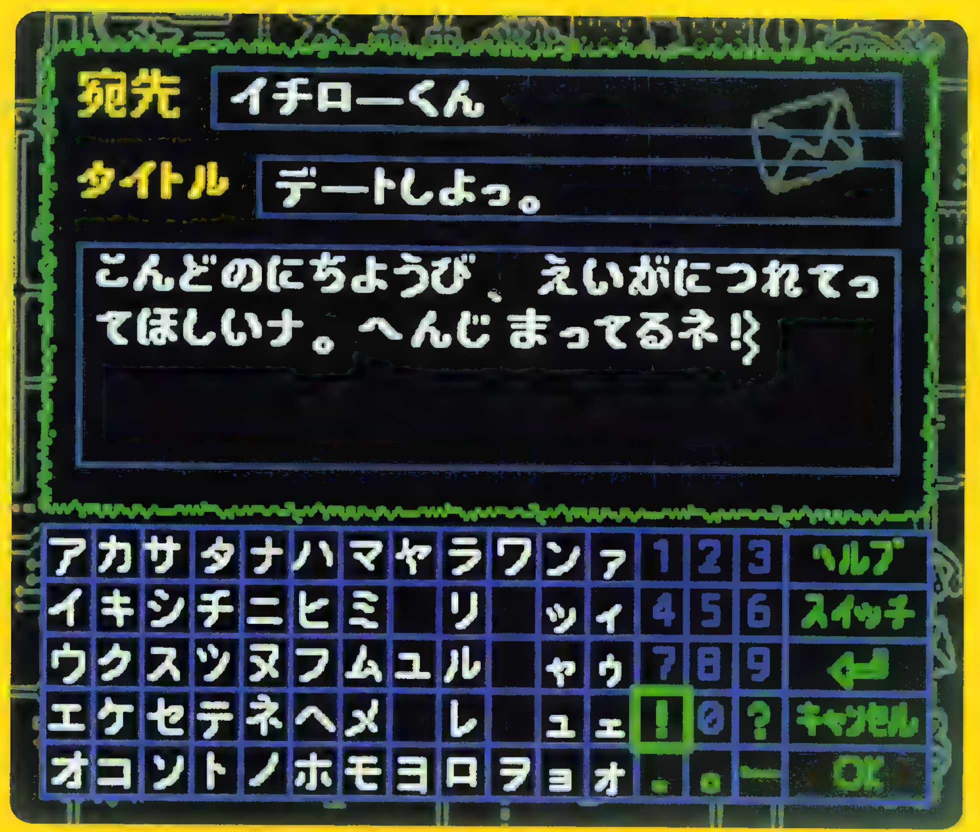
■専攻　ゲームプログラミング/企画・シナリオ/ゲームサウンド/Macオペレート/DTP/DTV/グラフィック/CGキャラクター/CG・アニメ/イラスト/ゲーム・マルチメディア/その他

※一部専攻コースの変更がある場合があります。





マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



友達を相手に、メールもOK。

ンで日本を結ぶXBANDモデム新発売。

情報接近、メールでドキドキ。

そしてうれしいことに、XBANDモデムは、なんと友達や対戦相手と交信できる電子メール機能も備えているのだ。メールのやり取り、ゲームのヒント交換、対戦相談などやチャットもできてしまう。また、掲示板、XBANDニュースといった、耳寄りな情報がゲットできるコーナーもスタンバイ。これからは、電子メールもパソコンなしでOKってわけ。さあ、XBANDモデムで、マルチメディア感覚を楽しもう!



XBAND スターターキット ▶ 4月発売

XBANDモデム+XBANDカード(20度数)

価格 6,800円(税別)

■本体仕様 ●型式:CEJ01XB ●本体寸法:幅156mm×奥行33mm×高さ139mm ●重量:0.25kg ●通信速度:2,400ビット/秒 ■XBANDモデムは、アナログ電話回線でご利用ください。 ■XBANDスターターキット及びXBANDカードのお求めは、全国のスーパーファミコン取扱店/ローソン(XBANDカードのみ)でどうぞ。 ■XBANDカードには、別売りで40度数(1,600円)タイプを用意しています。

お問い合わせ
CATAPULT™ カタパルト エンタテインメント株式会社
〒107 東京都港区赤坂2-14-4 森崎ビル2F
TEL:03-3505-9369 FAX:03-5573-4373

■XBANDモデム発売元:日商岩井株式会社　■XBANDカード発売元:カタパルト・エンタテインメント株式会社　■XBAND™は、カタパルト・エンタテインメント株式会社の登録商標です。

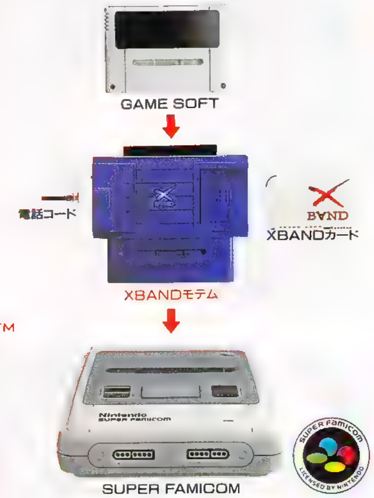
未知の強敵を、ゲームでKO。



ゲーム&メール自由自在。スーパーファミコ

XBAND™
ゲーム・マッチング&電子メール
スーパーファミコン® 専用

スーパーファミコン® は任天堂㈱の登録商標です。



機能満載、ゲームでワクワク。

スーパーファミコンと電話回線を利用して、登録された日本中の未知の強敵とバトルできるXBANDモデム。相手を自動的に見つけたり、ライバルを8人まで登録できたり、魅力の機能を満載。2,400bpsの通信モデムで、アクション対戦ゲームを実現させた世界初のカタパルトの技術なんだ。料金は同一局番で30分間楽しんでも150円[対戦申込電話料10円＋対戦中電話料100円＋対戦料40円(XBANDカードより引き落とし)]。

GAME SOFT

スーパーストリートファイターII(©CAPCOM)
スーパーマリオカート(©Nintendo)
スーパーファイヤープロレスリングX(©HUMAN)
どんどん増加します。

SQUARE



これならできる、
こんなのやりたい。
そう感じるなら、
実現は可能です。

スタッフ募集

ミリオンセラー・ソフトとなった
私たちスクウェアの「ファイナルファンタジーシリーズ」も、
思い起こせばほんの小さなアイディア・メモから始まりました。
小さなメモが、多くの才能によって膨らんでいき、
一人の力では成し得ない大きな作品となったのです。
大切なのは新鮮なアイディアと個性、
そして何より、ものづくりに対するこだわりなのです。
「こんなのやりたい」「これならできる」
そんな思いがあるだけで十分。
それが結果として、既成概念にとらわれない、
新しいものを生み出すことになると、
私たちは信じているのです。
そのために、様々な才能が必要です。
もし興味をお持ちなら、とりあえずお話をさせてください。
チームでの参加、共同制作という形も考えられます。
スクウェアは、あなたの夢を待っているのです。

夢。そして実現。



発想、個性、こだわり、

SQUARE



スタッフ募集

スクウェアでは、個人の仕事環境を第一に考えています。
それは、せっかくアイディアがあっても、機材がそろっていなくて形にできなかったり、
才能を生かしきれなかったりするのがナンセンスだと考えているからです。
そこでスクウェアでは、個人専用の開発機材や、最新の社内LANの構築、
個人ブースなど設備の充実に心掛けています。
また、裁量労働制、海外旅行休暇、借上社宅制度など、
個人の時間を有意義に活用でき、
創造力を十分発揮してもらえるような環境および制度を整えています。

夢。そして実現。



せっかくの才能を
生かしきれないのは、会社の損失。
ベストな環境で仕事をしてもらうのは、
当たり前のこと。

発想、個性、こだわり、

スタッフ募集

住宅

個性的でクリエイティブな仕事のためには、私生活の安定も重要な要素。そこでスクウェアでは、家賃を最大80%まで会社が負担する借上社宅制度を整備。賃貸の際の敷金支払いを会社立替(最大3カ月分)で行うこともできます。また、不動産物件を購入した際、10年を限度として会社がローンの一部を補助する住宅ローン補助制度、自宅手当も完備。

勤務時間

独創的な仕事であれば会社でやることにこだわる必要はない。公園の散歩が最高の創造空間だという人もいるのです。そこでそれぞれの最も快適なやり方で仕事ができるよう、1日に分単位の出勤でも8時間労働したとみなす裁量労働制を採用。自分の仕事をこなしておくことを条件に、標準勤務時間(10時～18時)にとらわれず自由に働くことができます。

仕事環境

創造性をフルに生かすため、スクウェアでは常に最善な環境を整えています。集中力を高める個人ブースを始め、大量データをスムーズにやりとりできる最新の社内LAN、各自専用の開発機材としてのMacはもちろんONYX、INDY、INDIGO2も既に導入しています。

規定待遇

昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、持株会あり。海外社員旅行は2年に1回参加でき(実施は毎年)、いくつかのコース(期間はいずれも約1週間)より各自で目的地を選択。

休日

完全週休2日制。年間休日は有休とは別に148日となっています。夏期休暇は1カ月間連続して休むことが可能(95年実績)で、勤続1年を過ぎれば、最長10日間の海外旅行休暇をとることができます。その際、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。さらに、ゲームを1本仕上げたあとにも、1カ月間のリフレッシュ休暇が認められます。

勤務地　東京，大阪

職種

- ❶ プランナー　ストーリー・キャラクター・ゲームデザイン等の企画・演出
- ❷ グラフィックデザイナー　ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン
- ❸ プログラマー　ゲームソフトのプログラミング
- ❹ CGデザイナー　3次元を用いたグラフィックデザイン
- ❺ CGプログラマー　3次元CGのプログラミング及びレンダリング
- ❻ 広報・宣伝　スクウェアのソフトに関する一連の宣伝企画業務(東京のみ)

資格

- ❶～❻高卒以上、その他に
- ❸ C言語またはアセンブラでオリジナルゲームを作ったことがある人。若しくはゲームプログラマー経験者
- ❹ 空間デザインに興味があること
- ❺ GL、Open GLを使ったプログラム経験者、若しくはレンダラーがかけるか、Rendermanが使えること
- ❻ 22歳～30歳位まで

応募

履歴書に希望する職種と広告をみた媒体名を明記の上、必要資料と合わせてお送り下さい(応募しめきりなし)

必要資料

- ❶ 企画書若しくは自分が過去にたずさわった映像、コンテなどの作品
- ❷ B4以下のカラー作品3点以上とデッサン・クロッキー数点
- ❸ プログラミングできる言語、マシンの一覧表。オリジナルゲームまたは作品リスト
- ❹ B4以下のカラー作品3点以上及びデッサン・クロッキー数点
- ❺ 経験のあるプログラムの概要またはレンダラーで作成した画像サンプル
- ❻ 職務経歴書と自己PR文

＊応募書類及び作品はいずれも書式・形式ともに自由
＊応募作品はご返却いたします
＊ご不明な点等はテープ及び、HOME PAGEにて応募要項をご案内しております。

TEL.採用担当　03-5496-5308
HOME PAGE　http://www.spin.ad.jp/square
E-mail address　office@square.co.jp
特にご質問のある方は、月～金(平日)12時～17時の間、上記の電話番号で直接係の者がお答えしますのでお問い合わせ下さい
＊会社案内のご請求は官製葉書に氏名、住所明記の上、お送り下さい

応募書類送付先　〒153　東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー(株)スクウェア「G3係」

会社概要

設立:昭和61年9月
資本金:44億9,700万円
年間売上高:330億円(1995年3月期)
経常利益:75億円(1995年3月期)

株式公開:日本証券業協会に店頭登録(1994年8月)
社員数:302名(1995年11月現在)
従業員平均年齢:27.0歳
関連会社:株式会社ソリッド(東京都目黒区)
SQUARE SOFT, INC(米国ワシントン州)
SQUARE LA, INC(米国カリフォルニア州)

SQUARE
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

日本のゲーマーたちへ
土曜の夜はラジオの前に集結せよ

ゲーセンを10倍おもしろくするビデオゲームマガジン「GAMEST」がラジオで聴ける。人気ゲームのマル秘情報はもちろん、全国ハイスコアランキング、ゲームミュージック、SEクイズなど、まるごとゲームスペシャルの30分。パーソナリティはゲームが大好きな声優・松本梨香。ゲーメスト編集部も全面的にバックアップ。スペシャルゲストもありっ。なのだ。



松本梨香の ゲーマーズナイト

パーソナリティー：松本梨香
「忍空」「ママはぽよぽよザウルスがお好き」などでおなじみの声優さん。ゲーム好きも有名で、まさに番組にぴったりのキャラクターだ。「ゲームのいろんな楽しみ方、みんなで見つけていきたい」とおおはりきり。ニューシングル、ニューアルバムも出たぞ。みんなで応援しよう!!

毎週土曜深夜オンエア!!
25:00～25:30
TBSラジオ954

NEW SINGLE
NEW ALBUM
好評発売中



(SINGLE)
明日へのFree Way
パイオニアLDC
¥700（税込）

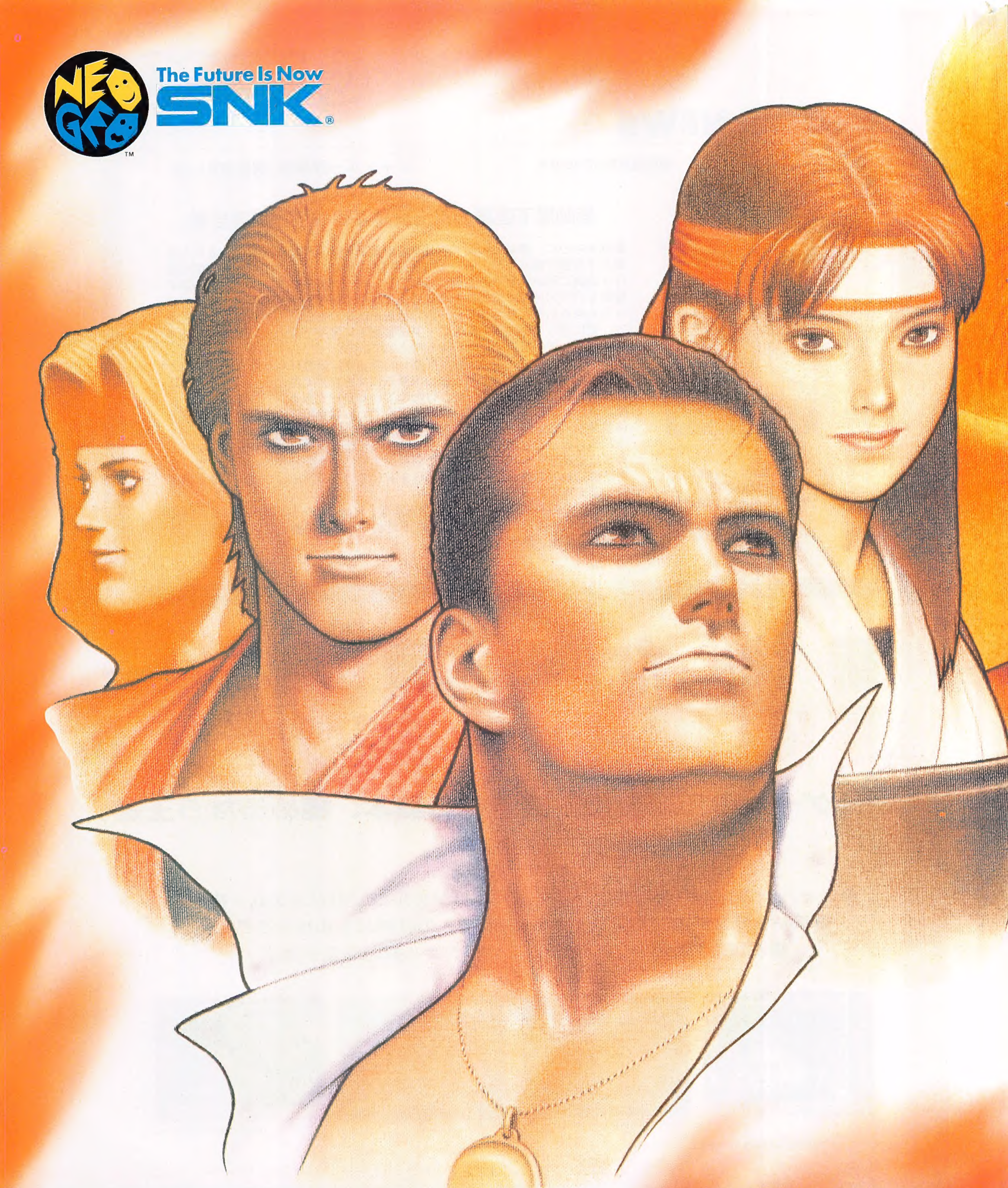


(ALBUM)
Destiny
「SA・I・TE・I」
ほか全10曲
パイオニアLDC ¥3,000（税込）

全国のゲーマー諸君、「松本梨香のゲーマーズナイト」は君たちの情報を待っている。スッゴイ情報、おバカな情報その他なんでもありだから、ひとつヨロシク、なお詳しい通信方法は番組の中で連絡するから土曜深夜は絶対聴きのがすな。

〒107-06 TBSラジオ「松本梨香のゲーマーズナイト」係


誰も知らないもうひとつの“龍虎”。
ネオジオ最新格闘「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」
ART OF FIGHTING
龍虎の拳外伝
TM
©SNK 1996
近日登場!
極めろ!Z
ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう!
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ!
Speed
ネオジオCDZ
新製品
NEO·GEO CDZ
■国内で販売されているNEO-GEOのマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。
(ACアダプターを除く)
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。



株式会社エス·エヌ·ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆ＳＮＫテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜ＰM5:00]※電話番号はお間違えなく。

CAPCOM®

ZERO 2's NEWS

TOP SECRET

極秘通達第8074889号　　シャドルー諜報部 調査室B−67

総帥閣下直属の闘士新規獲得候補調査報告書



NAME：元
（フルネーム不明、偽名の可能性あり）
ＡＧＥ：年齢不詳
（推定70代前半から80代後半）
ＳＥＸ：男
NATIONALITY：中国

香港を中心に、黒社会の対立組織や政府機関の要人暗殺を請負い、此れを生業とする闇の拳法家である。その手口は冷酷無比、迅速かつ確実に依頼を遂行する為に同業者達からも恐れられているが、寸鉄帯びずあくまでも素手で暗殺を行うのは相手に恐怖を与える為ではなく、唯一拳法家であるが故の誇りから来るものと思われる。一説には彼が師事した流派の始祖が高名な拳士で、世に言う「義和団の乱」にて英国軍相手に素手で闘いぬいた過去を持つ事に起因しているのではないかと噂されている。
その一方で、この元なる人物が師事した拳法家は複数にわたるものと推測される。何故ならば、彼が操る独自の拳法には各流派で用いられる技が随所に見られ、臨機応変に使い分けが行われているからである。
彼が高齢ながらも未だにこの世界で現役でいられる秘密は、この様に複数の格闘スタイルを同時に扱える老獪さにあるものと分析される。
上記にも記したとおり、我がシャドルー暗殺要員養成用の訓練を施さなくとも彼自身純然たる暗殺者としての要素をすでに持ち合わせている事、また徒手格闘において絶対なる自信と誇りを有している事、そして自らの使命感に対して忠実である事・・・・
以上が、この拳法家 元がわれら栄光ある「シャドルー」の構成員たるに相応しい人物であると当調査室が判断する理由である。是非、この件に関しては書類参照の上、熟慮されたし。

新たなる原点（ZERO）——
君の闘いを変える！

格闘ゲームの正統進化。闘（や）るなら基本、極（き）めるなら王道。

・　・　・

●スーパーコンボの究極進化システム<オリジナルコンボシステム>搭載！
●新キャラクタ追加でプレイヤー総勢18人の壮絶バトルが今ここに！
●洗練されたゲームシステムでオリジナル戦略を徹底追求！






画面は開発中のものです。

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

<カプコンソフト情報>　大阪(06) 946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493　広島(082)243-6264　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。


QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound s proprietary QSound sound enhancement technology
Qサウンド™はQサウンド社の商標です
CPS Ⅱ
第15弾
STREET FIGHTER
ZERO
2
ストリート ファイター ZERO 2
●好評稼働中● CAPCOM FAX 通信 FAX:03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報などの知りたい情報満載 ★24時間いつでも引き出せます。★
株式会社カプコン®
＜AM国内販売部＞
●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト
April 4.15 1996
No.167
平成8年4月15日発行(毎月2回15日,30日発行)
第11巻第8号通巻第167号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料148円



雑誌22443-4／15 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1022443040534